LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
AMSTRAD
ATARI
SNK

PLAYER ONE

N°12

TESTS DE JEUX
UNE RENTREE
DELIRANTE

SONIC EXCLUSIF
LE TRUC QUI TUE

GAME BOY
TOUS LES ACCESSOIR

POSTER
TURBO RACING

AIDES DE JEUX
20 PAGES FOUDROYANTES

25 F

M 4413 - 12 - 25,00 F

MENSUEL - SEPTEMBRE 91

LE PREMIER MAGAZINE EUROPEEN CONSACRE AUX CONSOLES DE JEUX

365 jours 12 mois, le premier magazine des consoles de jeux vidéo, *Player One*, a un an. Le pari était audacieux, et nombreux sont ceux qui ne nous donnaient pas 6 mois à vivre. Pourtant nous sommes là et bien là. Notre idée de créer un magazine uniquement consacré aux consoles devait même être très bonne puisque d'autres n'hésitent pas à la reprendre à leur compte. Mais personne n'a le monopole des bonnes idées et nous leur souhaitons la bienvenue. De notre côté, nous allons étendre la formule de *Player One*. Certaines rubriques comme "Made in Japan", "Trucs en Vrac" ou "Plans et Astuces" ont désormais deux fois plus de pages. Les tests de jeux seront encore plus fouillés avec, en prime, des petites aides préparées spécialement, pour vous, par nos testeurs. Grâce à votre courrier, nous avons déjà apporté de nombreuses modifications à *Player One*. Nous restons, plus que jamais, à votre écoute pour faire de Player One votre magazine.

Sam Player

A QUI ECRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à : SAM PLAYER, PLAYER ONE, 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 22 à 31), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra. Attention, les meilleurs seront publiés. Ecrivez à Wonder Fra, PLAYER ONE, 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour les Plans et Astuces (pages 80 à 87) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

Si vous êtes bloqués dans un jeu, écrivez à S.O.S PLAYER ONE, 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux, sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau où vous perdez.

Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement Envoyez-la à : Petites Annonces PLAYER ONE - 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

SOMMAIRE

- 2 - EDITO
- 3 - SOMMAIRE
- 4/5 - COURRIER
- 6/13 - STOP INFO
- 14/17 - MADE IN JAPAN
- 22/31 - TRUCS EN VRAC
- 32/49 - TESTS DE JEUX
- 50/51 - POSTER
- 52/77 - TESTS DE JEUX
- 78 - ABONNEMENT
- 80/87 - PLANS ET ASTUCES
- 88 - PETITES ANNONCES
- 90/91 - SOS
- 92/93 - BEST OF ARCADES
- 94/95 - GUIDE MINITEL
- 96/97 - REPORTAGE
- 98 - TOP 10

REPORTAGE
Ino Atha vous livre les secrets de la fabrication d'un dessin animé

TRUCS EN VRAC
Exceptionnel ! Découvrez le truc qui tue pour SONIC

POSTER
La jaquette du jeu Turbo Racing

MADE IN JAPAN
4 pages d'actus brûlantes en direct du Japon

TESTS
Tous les jeux de la rentrée testés en 44 pages

STOP INFO
Des news et des previews pour les accros de l'info

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
31 rue Ernest Renan 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX Tél 40 93 07 00
Directeur de la publication : Alain KAHN
Directeur de la rédaction Philippe MARTIN
Rédacteur en chef Pierre VALLS
Responsable de la fabrication Sabine CHAVANNE.
Première secrétaire de rédaction Agnès VIDAL NAQUET
Secrétaire de rédaction Alain SABKAH
Rédaction François DANIEL, Cyrille BAUDIN, Cyril DREVET Christophe DELPIERRE, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD Olivier SCAMPS
Traductions Virginie DELMAS
Couverture Bruno BELLAMY
Plans Philippe LECONTE.
Publicité tél. 40 93 07 88
Responsable de la publicité et du marketing Corinne PINHAS-FOUCART
Chef de publicité Corinne FISCHER.
Responsable télématique et assitanie marketing Barbara RING-REMY
Administration Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE MÉTAYER

Concept visuel Fabienne ZWILLER.
Maquette, composition et photogravure PIM Création.
Responsable Technique : C S M
Impression SIMA Torcy
Service abonnements Isabelle DEL PIZZO -Tél 40 93 07 00
France et communauté postale 1 an/11 numéros 250 FF
Par avion : Europe 415 FF Dpts outre-mer 450 FF
Territoires outre-mer 540 FF Afrique 485 FF
Média Système Edition, SA au capital de 250 000 F
RCS Nanterre B341 547 024 Commission paritaire n° 72 809
Distribution NMPP Dépot légal janvier 1991

Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Permanence téléphonique tous les mercredis de 15 à 18h

Courr

Swweeeep ! Player One a un an ! Happy kids ! On ne va pas vous la jauer, gâteau d'anniversaire, petite bougie et taut le tralala. On est simplement heureux de savair que vous êtes de plus en plus nambreux à naus lire. On va cantinuer à rester à l'écaute de tautes vas suggestians grâce à ce caurrier. Alors n'hésitez pas, envayez-moi vas lettres avec vas idées les plus folles et les plus drâles et nous ferans taut paur les réaliser. Ciao à taus.

Sam

Salut Sam,
Puisque les compliments te lassent, je tiens a te dire (pour te faire plaisir évidemment) que ton mag est nul, et d'ailleurs, je me demande pourquoi je t'achète encore. Maintenant, je vais te poser quelques questione :
Pourquoi les jeux sur SMS ont-ils augmenté de 40 F depuis deux ans ? Pourquoi n'y a-t-il pas de jeux érotiques sur coneoles ? Il y a deux mois je t'ai envoyé un plan de Mickey Mouse sur SMS. L'as-tu reçu ? Si oui, pourquoi ne l'as-tu pas publié ? (je ne suis pas rancunier, faut dire qu'il était maôche). Merci de répondre à ces questione, en espérant que tu publieras ma lettre.

Seganimal

P.S : T'as de l'humour, j'espère..

Hello Seganimal,
Très drôle, très drôle Hummm! Certes, les jeux Master System ont augmenté, mais, 40 F en deux ans ce n'est pas excessif et, en plus, les jeux sur cette console sont parmi les moins chers du marché. Il existe des jeux érotiques, ou plus exactement des cartouches érotiques, mais à ma connaissance, elles ne sont disponibles que sur une console, la MSX, qui n'est plus en vente en France. De toute façon, on vous en dira plus sur ce sujet dès le mois de novembre. Pour ton plan, je m'en souviens, effectivement, il n'était pas très joli, c'est d'ailleurs paur ça que nous ne l'avons pas publié. Ciso Seganimal.

Sam

Salut Sam,
J'écris cette lettre afin de remettre les choses à leur juste valeur.
1) La comparaison entre une Super Famicom et une Neo Geo :
Comment peut-on comparer ce qui n'est pas comparable, une console (certes très bonne, la Super Famicom) avec une machine d'arcade « pure et dure », la Neo Geo ? La Super F est la meilleure console, mais en tant que « machine » de jeux, elle ne tient pas la route face à la SNK. Pour preuve, la Neo Geo a réussi à s'imposer dans la cour des grands (arcade), sous la forme de la MVS, au contraire de la Super F.
2) Les crédits illimités :
Les cartouches Neo Geo sont exactement les mêmes que celles de la MVS (sauf le boîtier). Ces cartouches sont équipées du crédit illimité afin d'être rentables en salle d'arcade (la vraie vocation de la SNK). Elles ne sont donc pas programmées directement pour la Neo Geo qui est la version grand public de la MVS.
3) Le prix :
La Neo Geo n'est pas trap chère, elle est très chère ! Au vu de ce qu'elle offre, poesédant une Super F, une Neo Geo, une Megadrive et une borne d'arcade, je parle en connaissance de cause, pas comme certains qui ne semblent pas aussi bien informée qu'on pourrait la croire (pas voue). Geaphismes époustouflants, sons sidérants, effets géniaux, et surtout, comportement « arcadien », alors que les autres machines sont « bien », maie demeurent des « consoles » question sensations.
Arrêtez donc de dénigrer cette machine puisque vous comparez tonjours les meilleurs jeux de consoles à la Neo Geo pour en montrer la grande qualité ! Player One, grand journal, grande influence... Donc, vous risquez de compromettre l'avenir de la Neo Geo.
Pour une fois, depuis qu'elle existe, donnez-lui une chance de se défendre : « Publiez ma lettre ».

Wilfried

Hello Wilfried,
Nous ne dénigrons pas la Neo Geo, et nous sommes d'accord avec la plupart des arguments que tu avances en faveur de cette console. Cependant, comme tu le dis toi-même, la Neo Geo est plus proche d'une machine d'arcade (avec les avantages et les inconvénients que cela comporte) que d'une véritable console destinée au grand public. Nous croyons

Retrouvez Sam et tous les journalistes

ier

qu'elle est faite pour un public passionné par les jeux et qui a des moyens financiers importants. Comme nous le disions lors de sa sortie, la Neo Geo est la Rolls des consoles, mais tout le monde n'a pas les moyens ou l'envie de se payer une Rolls. Salut Wilfried.

Sam

Sââââlut !!!
Je m'incurge !! Comment ça, les girls n'ont rien d'intéressant à dire ?!! En tout cas, il y a au moins une exception... devine qui ? Bon, arrêtons de nous chamailler, j'ai une question à te poser : pourquoi n'y a-t-il pas de TOP 10 pour la Game Boy (et Lynx tant que j'y suis) ? L'idée du poster, c'est pas mal, mais c'est toujours Sam Player... Pourquoi pas des posters des photos de jeu (ex : S. Mario, Shinobi, TNMHT, etc.) ? Encore une chose, je trouve que la rubrique « Made In Japan » est trop serrée, pourquoi ne pas l'étaler sur 4 pages ? cela permettrait d'avoir plus de photos et plus de précisions sur les jeux. Sur ce, je te laisse, alors Big Kiss et sans rancune.

Androïde

Chère Androïde,
Qui parle de se chamailler, Androïde ? Pas moi en tout cas. Un TOP 10 sur la Game Boy et la Lynx, pourquoi pas ? Mais pas avant le mois prochain... Pour passer une photo de jeu en poster, il faut l'agrandir plus de cinq fois et la qualité de l'image, après cet agrandissement, n'est plus très bonne. Cependant, nous avons trouvé une nouvelle technique qui va peut-être nous permettre de vous offrir une photo de jeu de bonne qualité sur un très grand format. Réjouis-toi, Androïde, le « Made In Japan » de ce mois comporte 4 pages, avec plus de photos et plus d'explications, tout juste comme tu nous le demandais. Ciao Androïde.

Sam

Hello Sam,
Plein de questions me parcourent l'esprit et j'espère que tu y répondras car ton magazine est super chouette, il s'améliore de mois en mois. Mais trêve de flatteries, voici donc ces questions qui me torturent l'esprit.
1) Est-ce-que le Rapid Fire de Sega, prévu pour la Master S., marche aussi sur la Megadrive ?
2) Est-ce vrai que Kick Off va sortir sur Master System avant la fin de l'année ? Si oui, publiez des photos s'il vous plaît, et a-t-il une chance de sortir sur Megadrive ? Etant un fan de foot, je l'espère très fort.
3) Comment jugez-vous si une lettre est susceptible de paraître dans le courrier ?
4) Je sais que vous avez des pin's, en avez-vous de plusieurs sortes et comment se les procurer sans s'abonner ? Et enfin, une dernière, après, promis, j'arrête :
5) En fait ce n'est pas une question, mais une suggestion. Dans vos notes, vous ne mettez pas la maniabilité, très importante pour les consoles. Allez, salut Sam... A la prochaine.

C. Megaboy

Salut Megaboy,
Le Rapid Fire de Sega ne marche pas pour la Megadrive. Kick Off est prévu sur la Master S., ou plus exactement, une simulation de foot s'inspirant de Kick Off, mais qui portera sans doute un autre nom. Malheureusement nous n'avons pas encore de photos disponibles de ce jeu. C'est moi qui décide des lettres qui vont passer dans le courrier. Je choisis celles qui me semblent résumer le mieux les questions qui reviennent le plus souvent. Même si je ne publie que quelques lettres par mois, je les lis toutes et croyez-moi, c'est un sacré boulot. Le seul moyen de se procurer des pin's c'est de s'abonner... Quoique les petits rusés qui vont sur le 3615 Player One ont trouvé une autre solution. A vous de la découvrir ! Si nous ne mettons pas de note de maniabilité, c'est que nous avons déjà une autre note « Jouabilité » qui veut dire la même chose. Salut Megaboy.

Sam

Salut Sam,
Je trouve que vous faites du bon boulot. Mais, au lieu de vous féliciter comme tout le monde le fait, je vois vous faire part de mes idées :
Tout d'abord, vous devriez présenter toute la rédaction, car les notes attribuées à un jeu peuvent dépendre des goûts du testeur, et nous serions ainsi sûre de notre avis sur chaque jeu.
Vous avez de l'humour, mais pas assez à mon avis. Une petite vanne bien planquée dans un texte serait la bienvenue pour se taper un bon fou rire et ainsi la lecture de Player One serait encore plus agréable.
Voilà, c'est tout pour les critiques. Maintenant je voudrais vous remercier pour le plan des Tortues Ninja sur NES qui m'a permis d'en venir à bout. Salut à toute la rédac.

Stéphane

Salut Steph,
Vous devriez connaître, au bout d'un an, les goûts des testeurs et pouvoir fixer votre choix en fonction de ça. Mais ton idée n'est pas mauvaise et je la soumets à l'avis des autres lecteurs. Question humour on fait ce qu'on peut mon grand... Et ta lettre ne m'a pas fait particulièrement hurler de rire... Ciao, Stéphane.

Sam

PS : Merci à toi, Coroeille II, j'ai bien reçu ta superbe lettre et nous avons pu faire le nécessaire.

sur le 3615 code *Player One*

LA GAME BOY
JOUE LES TRANSFORM

Avec les nouveaux records de ventes de la Game Boy sur notre territoire, nombre de magasins proposent de plus en plus d'accessoires. Crevette, le fou de la Game Boy, a testé pour vous les plus courants de ces étranges gadgets !

NUBY GAME LIGHT

On commence par les illuminateurs d'écran avec le Game Light de Nuby. Son unique fonction est d'éclairer l'écran. Il se fixe sur le haut de la Game Boy, par un simple « clic ». Il se présente sous la forme d'un compartimeot pour quatre piles bâtons et d'un cadre qui entoure l'écran (avec deux lampes intégrées). Simple, léger, esthétique, le Game Light est une très bonne solution pour les malins qui veulent jouer la nuit sur leur Game Boy pour la modique somme de 99 F.

LIGHT BOY

Le Light Boy cumule la fonction d'illuminateur d'écran et de grossisseur d'image, par le biais d'une loupe. Il s'encastre sur le dessus de la Game Boy. Trop encombrant, disgracieux, je ne suis pas un fan de ce modèle. Pour un prix de 275 F, il ne représente pas un bon investissement.

THE ILLUMINATOR

L'Illuminator est une véritable curiosité ! Reprenant le principe des lampes portables pour livre, il se présente sous la forme d'un bras articulé (comme celui de la navette spatiale !) qui intègre, à son extrémité, une mini-ampoule. Le design est réussi, mais la portabilité de l'ensemble devient précaire. L'Illuminator n'est efficace que s'il fait totalement sombre. Ce n'est vraiment qu'un gadget, mais il est très amusant et ne vaut pas très cher (99 F !).

GAME SOUND

Fini, les illuminateurs d'écran, voici un amplificateur stéréo ! Le Game Sound se connecte sur la prise casque de la Game Boy et, s'il n'améliore pas la qualité, il augmente très nettement la puissance du volume (attention les oreilles !). Autre intérêt, il restitue le son en stéréo, ce que ne fait pas le haut-parleur de la Game Boy (seule la prise casque le permet). Très pratique pour les durs d'oreille, c'est loin d'être essentiel pour les autres (149 F) !

1

2

3

MERS

AUTO POWER

Dernier accessoire de la liste, l'Auto Power n'est autre qu'un simple câble qui permet de brancher l'alimentation de la Game Boy sur l'allume-cigares. Idéal pour les longs trajets en voiture ou pour le camping, il évitera une consommation de piles importante (bien que la Game Boy possède quand même vingt-deux heures d'autonomie!). Enfin, 99 F pour un simple câble, c'est pas un cadeau...

1 - Light Boy
2 - Game Light.
3 - Game Amplifier
4 - The Illuminator

LA LYNX EXISTE

Atari s'apprête à lancer de nombreux titres pour la Lynx avant Noël. Cela commence par Warbirds, que nous n'avons pas pu testé ce mois-ci par manque de place, mais qui le sera dans le prochain numéro. Warbirds c'est une fantastique simulation de vol spécialement conçue pour la portable couleur d'Atari. Aux commandes d'un vieux coucou de la Première Guerre mondiale, vous allez affrooter le tristement célèbre Baron Noir !

Après Warbirds, ce sera au tour de Ninja Gaïden de s'installer sur l'écran de la Lynx. Le rendez-vous est pris...

WELCOME TO THE SONY WORLD

Quand le spécialiste de l'image et du son fait son show à Paris, on en prend plein les mirettes ! Après le succès de la première édition du salon entièrement dédié à l'univers Sony, la firme nipponne remet ça, avec plus d'espace et plus de nouveautés.
Cela devient, désormais, le rendez-vous obligé pour tous les amateurs de l'électronique audio et vidéo. Sony présentera sa gamme 91-92, mais aussi quelques produits du futur sous la forme de prototypes.

Cette manifestation tant attendue se tiendra du 19 au 22 septembre, au Palais des Congrès, à Paris.

MEGADRIVE DERNIERES MI

OUT RUN !

Out Run peut se vanter d'être le jeu le plus attendu sur Megadrive ! Il aura fallu trois ans pour que Sega sorte la version console 16 bits de sa célèbre borne d'arcade. Eh bien, c'est fait, cette fabuleuse course de voitures vient tout juste de débarquer dans les vitrines japonaises.

Quant à la France, il va falloir patienter un peu avant de prendre les commandes de la Ferrari Testarossa, aux côtés d'une superbe blonde ! Les circuits restent identiques à ceux de l'arcade. Vous avez toujours la possibilité de choisir votre morceau de musique avant d'attaquer le bitume. Les fameuses bifurcations de fin de stage sont là aussi. Grâce à ce système, on obtient 15 circuits différents, et à la moindre sortie de route, les embardées spectaculaires de la Ferrari crèvent l'écran. Bref, une version très fidèle à l'originale, sans surprises et qui fera l'objet d'un test complet dès qu'elle touchera les côtes françaises...

1 - La célèbrissime ligne de départ d'Out Run
2 - Sea, sex and sun sur Out Run.
3 - Out Run dans toute sa splendeur.

HOCKEY O'ACCORD !

Electronic Arts vient encore de frapper sur Megadrive (heureusement qu'ils sont là!). Et cette fois au sens propre comme au figuré, puisqu'ils nous proposent une simulation de hockey sur glace, violente à souhait ! Ice Hockey, c'est le nom de ce chef-d'œuvre, ne manquera pas d'attirer votre attention tant les graphismes sont réussis. Certes la dominante bleue de la glace peut laisser penser qu'elle est traitée à l'Obao ou au Tahiti douche, mais l'effet est bien rendu, et les glissades des joueurs vous mettent vraiment dans l'ambiance. Passes, shoots, pénalités, rien n'a

■ ■ Dans les lignes qui suivent, tout au long des pages réservées aux actualités. Vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de Player One... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans le cartouche à la fin des tests de jeux.

NUTES

été oublié. Y compris les fameuses bastons rituelles entre les joueurs. La gestion des commandes est simple et efficace. Les rebonds du palet sont réalistes et les règles essentielles du sport sont conservées. Il est, bien évidemment, possible de jouer seul ou à deux. Innovation de taille : un menu magnétoscope permet de revoir l'action

précédente ! Sponsorisée par la NHL, National Hockey League, vous avez le choix de sélectionner la nationalité qui vous convient, parmi les plus grandes équipes du monde entier (de quoi revivre les sensations d'un match USA-URSS ou Suède-Canada !). Quant à la bande sonore, c'est un véritable régal entre les « Ouuch ! » des joueurs, les applaudissements ou les sifflements du public et les sirènes de la victoire. Le jeu étant parvenu un peu tard au journal, il faudra patienter jusqu'au mois prochain pour le test complet.

MB

On vous l'annonçait déjà dans le n°8 de *Player One*, MB le grand constructeur américain de jouets sort en France une série de cinq jeux pour la Nintendo. Dès la mi-octobre vous pourrez trouver Time Lord, California Games et Digger T Rock dans tous les magasins. Marble Madness sera disponible dans le courant du mois de novembre et Corvette pas avant le mois de janvier 1992. D'ores et déjà voici un petit aperçu des trois nouveautés qui sont prévues pour le mois d'octobre.

2

TIME LORD

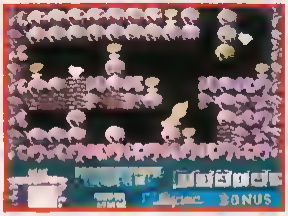
C'est le genre de jeu que l'on ne voit malheureusement pas assez sur Nintendo. Et tous les fans de Double Dragon peuvent se réjouir. Time Lord est un jeu de combat qui se déroule dans le temps. Votre personnage devra tuer toute une série d'aliens à coups de poings et de pieds ou à l'aide d'armes qu'il devra récupérer sous forme de bonus.

CALIFORNIA GAMES

Avec cette cartouche, vous allez pouvoir pratiquer 6 sports très populaires en Californie : le skate-board, le jongglage, le surf, le patin à roulettes, le bicross et le Frisbee. Vous avez le droit de concourir à un championnat regroupant toutes les épreuves ou de ne participer qu'à une seule compétition...

DIGGER T ROCK

On finit par le meilleur Ce petit jeu mignon tout plein dans lequel vous interprétez le rôle d'un



3

mineur à la recherche de diamants perdus est plein de surprises et de charmes. Digger T Rock est un mélange de jeu de plate-forme à la Mario et de réflexion. On vous en dira plus dès le mois prochain.

1

1 Time Lord
2 California Games
3 Digger T Rock.

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Link ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Duck Hunt ou R-Type.

Jeu avec un pistolet comme Opération Wolf ou Wild Gunman.

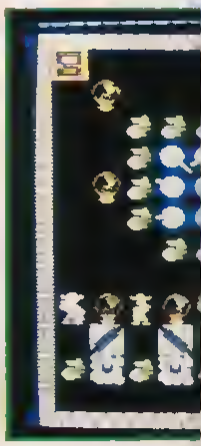
Indique que l'on peut jouer à un joueur.

AVEC GREMLIN, C'EST

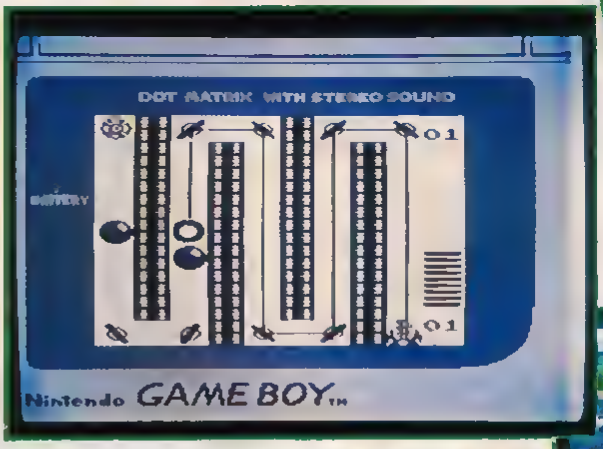
De plus en plus d'éditeurs européens développent sur consoles. Français, mais aussi et surtout, Anglais. Nous avons rendu visite à **Gremlin**, l'un des plus actifs, et nous n'avons pas été déçus du voyage ! Pour la petite histoire, précisons qu'avant de développer sur console, Gremlin était déjà très actif sur micro-ordinateur avec des titres légendaires comme Switchblade ou Lotus Esprit Turbo. Ils ont désormais atteint un niveau de qualité qui nous a sincèrement étonné.

Voici les jeux consoles qu'ils ont actuellement en développement : on commence par une simulation de golf sur la NES. De quoi tomber par terre, avec la possibilité de jouer à quatre (Four Score), de créer ses propres parcours et de les sauvegarder sur la cartouche ! La pluie est gérée, les commandes sont simples et hyper-réalistes... un must ! Toujours sur NES, ils préparent Brainbender, la version console de **Deflektor**, un super casse-tête dans lequel vous devez orienter un faisceau laser dans un labyrinthe ! On retrouve ce même jeu dans sa version Game Boy, et tout aussi jouable sur la portable Nintendo. Aussi sur Game Boy, **Racing Game**, une simulation de rallye (pas terminée). Il y en a même pour les NEC maniacs avec la version PC Engine de Impossamole. Et je garde le meilleur pour la fin, **Top Racer**, une course de voitures sur... Super Famicom(Super NES) ! L'écran divisé en deux permettra de jouer à deux joueurs ! Et même si Top Racer est encore en chantier, cela va déjà très très vite ! La plupart de ces titres ne sont pas encore terminés ou pas accrédités par Nintendo et NEC. Il est donc difficile de donner des dates de sorties pour la France. *Player One* reste à l'affût...

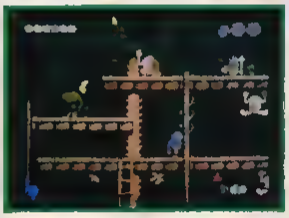
1



2



3



5

1 - Golf (NES).
2 - Brainbender (NES).
3 - Brainbender (Game Boy).
4 - Racing Game (Game Boy).
5 - IMPOSSAMOLE (PC Engine).
6 - Top Racer (Super NES).

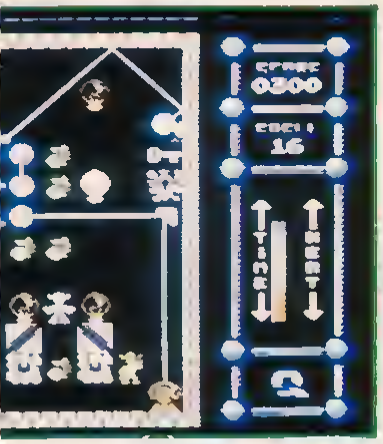
Indique que l'on peut jouer à deux en même temps

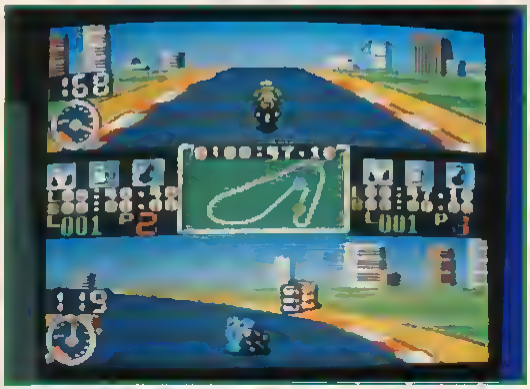
Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Shinobi.

Jeu de combat comme Double Dragon.

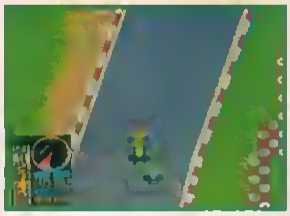
Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

CLEAN RAPIDE COUP D'ŒIL





Dans la série « par manque de place on ne s'y attarde pas », voici deux nouveautés PC Engine. La première s'appelle **Racing Spirit** et est signée Irem (l'éditeur à qui l'on doit, notamment, R-Type). Il s'agit d'un banal jeu de moto, avec un écran splité (divisé en deux pour pouvoir jouer en duo, c'est la grande mode en ce moment !). On ne peut pas vraiment dire que ce soit un chef-d'œuvre, les réactions de la moto sont d'une mollesse affligeante, les décors sont pauvres... Bref, l'intérêt n'y est pas. Quant à **F1 Circus 91**, il s'agit tout bonnement d'un très léger lifting de F1 Circus, sorti il y a quelques temps sur la Nec ; un excellent jeu d'ailleurs, mais la nouvelle version n'amène que peu de nouveauté. Enfin, le jeu vaut le coup pour ceux qui ne l'auraient pas encore. Voilà, je vous ai tout dit.

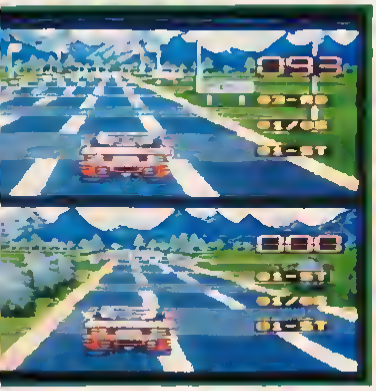


4

ADIEU VIRGIN

Ça y est, c'est officiel ! Sega of Japan vient de racheter Virgin Mastertronics, le distributeur officiel des consoles Sega pour l'Europe. La France est, bien entendu, concernée par ce bouleversement : *exit* Virgin Loisirs, on dira désormais Sega France ! C'est le premier constructeur nippon de consoles à distribuer ses produits lui-même sur notre territoire (Nintendo étant représenté en Europe par Bandaï, et SNK en France par Guillemot). Le débarquement des Japonais devrait permettre un meilleur support et une meilleure information des consommateurs... Vous aimez le sushi ?

6



Pour les simulations de guerre.

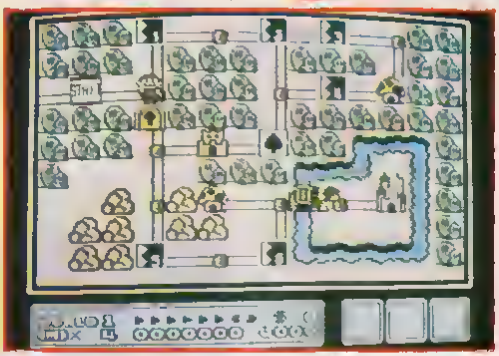
Pour les simulations sportives.

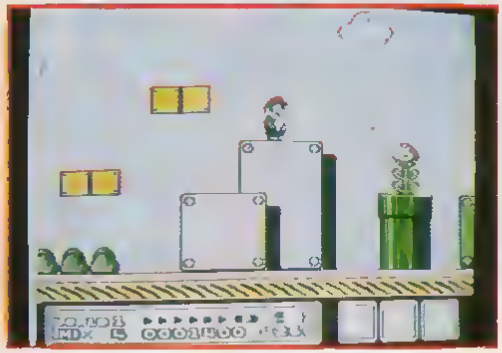
Jeu de rôle.

Jeu d'aventure.

JAMAIS DEUX SUPER MARIO SANS TROIS

Le plus géant des jeux sur console (le plus vendu, aussi !), j'ai nommé Super Mario, revient en force. Après un Super Mario I timide, un Super Mario II très spécial, voici venir un Super Mario 3 parfait ! Mais il ne faut pas le dire ! Car Bandai/Nintendo France nous prépare en secret, une campagne marketing qui, d'après les rumeurs, sera fabuleuse et démesurée ! On s'en régale d'avance ! En attendant, on a ordre absolu de ne rien dévoiler de ce chef-d'oeuvre. Je ne vous parlerai donc pas des 8 mondes (56 levels) qui le composent ! C'est d'autant plus dommage, que vous pouvez vous attendre à accueillir le must des musts en la matière, les 101 ans d'expérience de Nintendo ont accouché d'un véritable surdoué (chhhhut !). Impossible de vous souffler qu'il reprend le même principe de jeu que le premier du nom (et c'est tant mieux). Pas question de cafeter que notre plombier pourra voler grâce à une combinaison de raton laveur. Je ne vous révèlerai pas, non plus, que l'on peut jouer à deux (Luigi est de la partie) en alternance par tableau, et non plus par vie. Et même sous la torture je ne vous raconterai pas que Mario possède la carte des mondes qu'il visite, et qu'il peut choisir le chemin qui lui convient. Les champignons magiques, les tortues Koopa, les boulets de canon, les plantes carnivores... sont de retour, mais comme on ne vous en parle pas, vous aurez la surprise de les redécouvrir quand il sortira. La seule chose que je suis autorisé à dévoiler : c'est sans conteste le meilleur jeu vidéo jamais réalisé... Jusqu'à ce que Super Mario 4 (Super NES) sorte en France. (Mais alors là, c'est même plus un secret, c'est carrément de la fiction !)



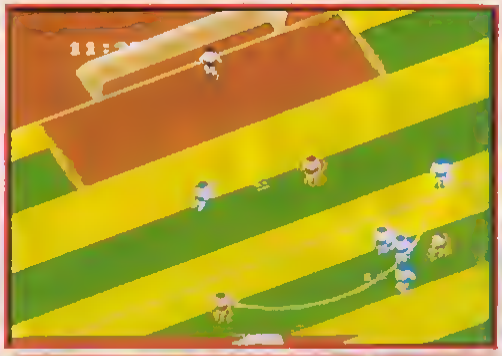


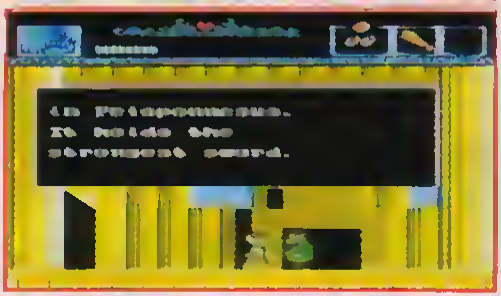
Et les châteaux... Ah, si je pouvais vous décrire les châteaux de fin de monde, qui sont en fait de gigantesques bateaux volants où des canons tirent de tout les côtés. Et les petites maisons champignons qui vous proposent des bonus grâce à des petits jeux de réflexes ou de chance ! Ah si vous saviez ! le nombre de sous-levels, chambres cachées, objets dissimulés ou astuces en tout genre que l'on peut découvrir dans Super Mario 3, c'est du jamais vu. Quant à la jouabilité, j'vous aurais bien expliqué que, désormais, Mario peut prendre les carapaces de Koopa pour les rejeter plus loin, mais je ne puis le faire ! Il n'y a qu'une chose que je puisse réellement divulguer, c'est que Super Mario 3 sortira sur NES d'ici à Noel (la date précise est encore tenue secrète par Bandai/Nintendo). Vous pouvez d'ores et déjà économiser pour vous l'acheter, vous ne le regretterez pas ! A lui tout seul, Super Mario 3 justifie l'achat d'une NES ! Ici, à la rédaction, cela fait plusieurs mois que l'on prend notre pied dessus. Jamais on ne s'était autant éclaté sur un jeu. Pour preuve, Super Mario 3 est le jeu qui a obtenu la meilleure note du service d'évaluation des jeux de Nintendo avec, accrochez-vous, 38/40 ! La meilleure note d'un jeu sur NES était, avant lui, de 33/40 (et c'était déjà Super Mario I) ! Après Super Mario 3, le monde du jeu sera... bouleversé ! Mais chut ! on ne vous a rien dit !

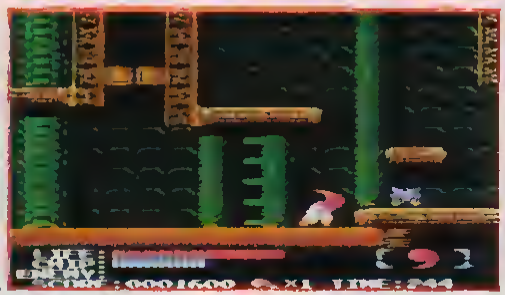
Et enfin...les jeux de réflexion !

Evidemment chaque jeu est désigné par plusieurs pictos. ex : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'Arcade.

Y'A DU "RAB" SUR LA NES







Dernière minute, trois nouveaux jeux viennent d'atterrir à la rédaction. Le premier de la liste s'appelle Goal. Vous l'aurez compris, il s'agit d'une simulation de football. Originalité, le terrain est vu en 3D isométrique (de trois quarts et en hauteur). Vous pouvez choisir entre les plus grandes équipes du monde. Chacun des onze joueurs possède sept critères de qualité, et il est possible de faire sa propre équipe... Après un rapide coup d'œil, il semble très réaliste dans la gestion des joueurs. On s'éloigne à vitesse grand V du sport, pour vous présenter Kabuki Quantum Figbter, un beat'em up étonnant, dans la mouvance de Batman. Cascades et plaisir de jeu exceptionnels. Quant à Battle of Olympus, le dernier de la liste, il ressemble beaucoup à Zelda II. Ses graphismes sont incroyablement fins et colorés et risquent de vous tenir en haleine pendant de très longues heures. Ces trois jeux seront testés le mois prochain dans *Player One*.

1 - Goal (NES).
2 - Battle of Olympus (NES).
3 - Kabuki Quantum Fighter (NES).

COCONUT

DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

EXCLUSIF

Le Tee-shirt Coconut gratuit pour tout achat de console Vous pouvez recevoir chez vous le Tee-shirt coconut tout en coton de super qualité contre un cheque de 150 Frs

PROMO

GAMEBOY

1 pin's gratuit avec chaque jeu

MEGADRIVE

STREET OF RAGE • ALIEN STORM
Nous telephoner

NEC

PC KID II **290 Frs**

GAMEGEAR
FAMICOM
NEO-GEO
LYNX
AMIGA
ATARI
COMPATIBLES

MONTPELLIER
C.C Le Triangle-Ni.Bas 34000 Montpellier tel 67 58 58 88

GRENOBLE
8, cours Berriat 38000 Grenoble tel 76 50 99 41

PARIS ETOILE
41, avenue de la grande armée 75016 Paris
tel (1) 45 00 69 68 • Metro Argentine

PARIS REPUBLIQUE
13, bd Voltaire 75011 Paris
tel (1) 43 55 63 00 • Metro Oberkampf

MARSEILLE
4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille
91 33 69 83

VENTE PAR CORRESPONDANCE

13, bd Voltaire 75011 Paris
TOUS LES JEUX ET LES PRIX EN TELEPHONANT AU
16 (1) 43 38 79 65

UNIQUEMENT EN FRANCE METROPOLITAINE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Bon à envoyer à COCONUT ATALANTE
Avenue Jean MERMOZ 34000 MONTPELLIER
UNIQUEMENT EN FRANCE METROPOLITAINE

NDM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... **VILLE** .....

Je commande le catalogue automne 91 et je recevrai un Pin's gratuit en découpant ce bon. Joindre 7 Frs en timbres dans l'enveloppe.

MADE IN

Made in Japan rapporte tous les mois de l'empire du Soleil-Levant les nouveautés sur vos machines préférées. Attention, certains jeux ou machines présentés dans ces colonnes ne sortiront peut-être que dans plusieurs années en France.

MEGADRIVE

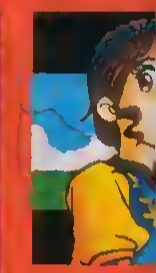
L'avenir sera CD ! Sega s'y met également en sortant enfin son CD-Rom au Japon. Taraudé par Nintendo, le constructeur de bornes d'arcade a fait très fort : le Mega CD n'est pas un CD-Rom comme les autres, mais pratiquement une nouvelle console. La bête incorpore en effet un processeur 16 bits plus rapide que celui de la Megadrive et un certain nombre d'effets (zoom, rotation de sprite) qui manquaient cruellement à la console 16 bits noire et blanche ont été inclus en *hard*. Ainsi « boostée », la Megadrive devrait disposer de performances techniques proches de la Super F., mais à un prix plus élevé. Visiblement, le match des consoles n'est pas terminé et nous réservera encore bien des surprises. En revanche, les prix s'en ressentiront !

Quatre jeux sur le Mega CD sont déjà bien avancés et devraient être prêts pour la sortie de la bécane à l'automne prochain. Il s'agit de **Ernest Band**, une sorte de Strider, **Penka Fubu**, un war-game, et de deux jeux de rôle, **Lunar the Silver Star** et **Faery**.

Peu impressionnants au plan des graphismes, ces premiers softs ne semblent pas vraiment exploiter les possibilités de la machine. Mais ce n'est qu'un début : de nombreux éditeurs nippons ont d'ores et déjà annoncé qu'ils supporteraient le produit et il est probable qu'une bonne partie des hits de CD-Rom de la PC Engine seront adaptés sur le Mega CD. Quand on pense que les possesseurs français de Megadrive ne disposeront pas de ce périphérique le rêve avant un an (au plus tôt !)...

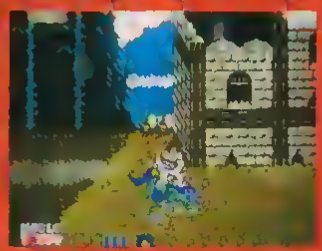
Et si on parlait du présent ! Deux gros hits sont actuellement disponibles dans toutes les bonnes boutiques de Tokyo : **Out Run**, la célèbrissime course de Ferrari de chez Sega propose une excellente animation et des graphismes assez détaillés. Quant à **Street of Rage**, c'est un Final Fight en moins beau, mais qui offre la possibilité de jouer à deux. Ce que tous les fans de baston apprécieront certainement.

Galaxie Force II risque bien d'être le gros hit du mois de septembre. Visiblement, Sega a mis le paquet pour convertir cette espèce d'After-Burner spatial aux graphismes sublimes. Si l'animation suit, il y aura du sport ! Autre adaptation d'arcade et autre grosse

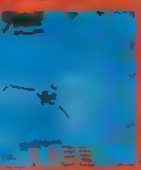


日本製

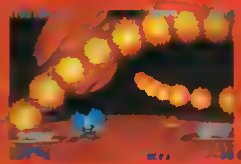
N JAPAN



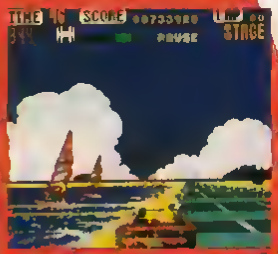
3



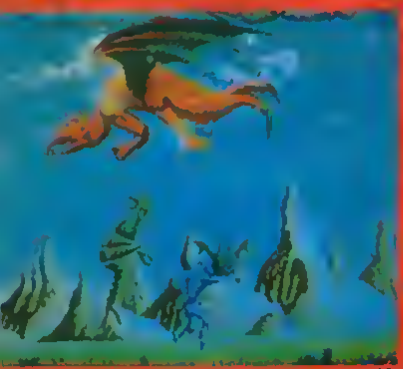
5



6

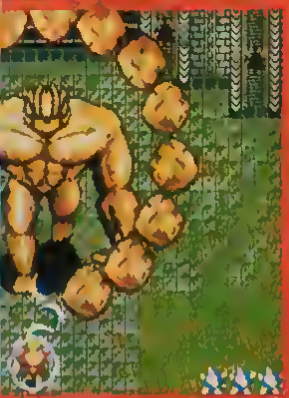


7



10

8



12

13

sortie de septembre, Mercs est une sorte de Commando bieo destroy. Eo octobre, deux bits de la PC Engine arriveront sur Megadrive : Devil Crash, l'un des meilleurs flippers jamais réalisés, et Ys III, identique mais privé de ses dessins animés. Ça changera des guerres spatiales ! F1 Circus MD et Growl, l'excellent beat them up de Taïto, sortiront également sur Megadrive. Mais ça n'est pas pour tout de suite.

Il faudra également attendre un peu avant de voir paraître deux softs majeurs : Golden Axe II (aussi beau et violent que le premier, mais encore plus long) et Shadow of the Beast, un beat them up grandiosement réalisé... *That's all folks !*

PC ENGINE

Grandes offensives d'automne chez Nec : les laboratoires du géant japonais de l'électronique nous ont carrément concocté quatre nouvelles machines. La première, la Coregrafx II n'appelle quasiment pas de commentaire. Il s'agit, grosso modo, d'une Core avec un nouveau logo bénéficiant de quelques améliorations techniques mineures (palette de couleurs légèrement plus importante et Ram un peu augmentée). Bref, pas de quoi s'extasier, surtout qu'il est probable que les programmeurs n'exploiteront pas les quelques améliorations (3 millions de Core ancien modèle, c'est un marché, mon frère !). Le Super CD-Rom est bien plus intéressant : plus réussi esthétiquement que son prédécesseur, il s'enfiche désormais derrière la console et dispose d'une Ram équivalente à celle du Mega CD, ce qui lui assure des temps d'accès records. Des éditeurs ont déjà annoncé la sortie de jeux exploitant ses possibilités : Wizardry, Loom, F1 Circus Pole to Win... La PC Engine duo intègre, pour sa part, une Core II, un Super CD-Rom et dispose d'un connecteur pour écran LCD et de batteries autonomes. En clair, il s'agit d'une console de salon qu'on peut emporter partout. Classieux ! Si ces trois machines sont prévues pour l'automne, il faudra attendre 1992 pour voir la nouvelle portable Nec. Changeant complètement de tête par rapport à la GT, il s'agit cette fois d'une vraie portable disposant d'un port CD-Rom et non d'une transportable comme la Duo. Avec ce déluge de nouveautés, l'avenir de la Supergrafx apparaît bien sombre. Malgré la sortie d'une nouvelle cartouche cet été, 1941, les éditeurs ne se battent pas pour développer dessus et la SGX risque bien de tomber au champ d'honneur.

Tiens, niveau soft, les sorties CD se calment un peu. A part Valis IV qui ne change pas d'un iota la recette de ses prédécesseurs (beat-them, héroïnes sexy, dessins animés et beaux graphismes), on ne voit venir que des jeux de rôle, excellents certes, mais sans grand intérêt pour les frenchies. Les développements en cours ont en revanche de quoi faire saliver : Forgotten World, superbe et bien avancé de même que Rainbow Island sans

1 - Ernest Band (Mega CD)
2 - Lunar Silver Star (Mega CD).
3/4 - Golden Axe II (Megadrive)
5/6 - Galaxy Force II (Megadrive).
7 - Out Run (Megadrive).
8 - Mercs (Megadrive)
9 - Undead Line (Megadrive)
10 - Shadow of the Beast (Megadrive)
11/12 - Valis IV (PC Engine/CD Rom)
13 - Forgotten World (PC Engine/CD Rom)

compter **Demon's World**, **Dinasty Wars** et **Megatwin**, trois grands jeux d'arcade de Capcom, **Loom** (un superbe jeu d'aventure graphique ultra-original) **Shadow of the Beast** (un beat them up à la réalisation grandiose) et **Double Dragon II** qui avancent lentement mais sûrement. La fin de l'année sera chaude !

Et sur cartouche ? Que du tout bon pour septembre. **Hit the Ice** est une simulation de hockey sur glace ou les adversaires se font les pires vacheries en faisant des grimaces très rigolotes. Palme de l'originalité décernée à **Vredo Joinki** (qui ne portera vraisemblablement pas ce nom en France), une simulation de course de chevaux. Et pour finir en beauté, voici **Dino Egg**, un jeu de plate-forme très bien dessiné mettant en scène une charmante demoiselle chevauchant un dinosaure. Craquant !

SUPER FAMICOM (SUPER NES)

Ce mois marque une grande date pour la Super Famicom : elle fait son entrée sur le marché américain ! Et comme vous le savez depuis le numéro précédant, elle s'appelle, là-bas, la **Super NES**. Mais le Japon n'est pas en reste, et propose de plus en plus de titres, de plus en plus géants ! Un an pile avant la sortie officielle de cette machine sur le sol français, c'est le moment pour faire un peu le point de tout ce qui est sorti recemment ou qui va sortir prochainement, au pays du Soleil-Levant.

Super R-Type, n'est autre que la version Super Famicom du plus connu et du plus dément des shoot them up ! Irem, l'éditeur de ce chef-d'œuvre, nous a concocté un cocktail spécial pour la Super Famicom, à base de R-Type I et de R-Type II (à l'origine en borne d'arcade). Autant vous dire tout de suite que les graphismes sont fabuleusement somptueux et que la bande sonore mériterait de passer sur les radios FM ! Mais tout n'est pas rose, comme pour **Gradius III**, des ralentissements successifs et injustifiés viennent perturber le déroulement du jeu (c'est pas sérieux pour une console si puissante !). On sent que les programmeurs ne maîtrisent pas encore la machine.

UN Squadron, from Capcom, est, lui aussi, un shoot'em up. Les graphismes sont carrément hallucinants et laissent présager des incroyables possibilités de la Nintendo 16 bits. En revanche, on rencontre encore des ralentissements mais principalement sur le premier niveau, les autres semblent y échapper... M'enfin, quels débuts pour cette incroyable machine (n'oublions pas qu'elle n'a que dix mois d'existence !). Surtout que la suite est encore plus encourageante. En premier lieu avec **Final Fantasy IV**, un jeu de rôle qui rend fous les Japonais : il est en tête des hits de ventes, les testeurs des magazines japonais n'ont pas hésité à lui donner des 10/10 retentissants (alors qu'ils sont très sévères sur les notes). Le jeu est particulièrement immense,

14/15 Vredo Joinki (PC Engine).
16/17 Dino Egg (PC Engine)
18 - Super R Type (Super NES).
19 UN Squadron (Super NES)
20 Final Fantasy (Super NES)
21 Super Ghouls and Ghosts (Super NES)
22 - Dungeon Master (Super NES)
23 Super EDF (Super NES)
24 - F1 (Super NES)
25 - Hyper Zone (Super NES)

L JAPAN

espérons qu'il sorte un jour chez nous.

Super Ghouls and Ghosts : bien que ce ne soit pas la première fois que l'on vous en parle, on ne résiste pas au plaisir de vous remontrer quelques clichés. Ce jeu est probablement le plus attendu de l'histoire des consoles, cette série de jeux Capcom, inaugurée par Ghosts and Goblins, est devenue avec le temps un véritable mythe. Alors, associée à la plus prometteuse des consoles, il n'en fallait pas plus pour faire chauffer les esprits. Et d'après les quelques privilégiés qui ont eu l'occasion d'y jouer, il semble que cette version soit à la hauteur de sa réputation. Jouabilité plus que parfaite, graphismes et son de folie, richesse exemplaire sont les arguments que l'on rencontre le plus souvent quand on en parle. Mais ce n'est pas fini, voici que **Dungeon Master** se profile à l'horizon. Un jeu de rôle fascinant, directement issu des micro-ordinateurs. Un voyage effrayant dans un donjon maléfique... La balade n'est pas de tout repos (la gestion des personnages et des déplacements est particulièrement réussie). Cela devrait apparaître dans les vitrines japonaises vers la fin septembre. Pro Tennis, quant à lui, risque de faire beaucoup de mal à l'hégémonie qu'imposait Nec pour ce style de jeu (il faudra, pour cela, qu'il soit très jouable).

On revient dans la catégorie des shoot'em up avec **Super EDF** qui, s'il n'a pas de ralentissement, pourrait bien faire un carton. De même **F1**, une course de formule 1, vue de dessus comme F1 Circus sur la PC Engine, devrait nous assurer un petit jeu sympa, toujours sous la réserve qu'il soit jouable. Dans un tout autre registre, Hyper Zone de Hal reprend les mêmes routines que F-Zero, mais cette fois, votre engin se sustente entre deux pistes d'énergie et doit affronter de nombreux tirs ennemis, sans sortir du tracé. Impressionnant techniquement, espérons qu'il soit aussi prenant que son modèle. A la suite de Sim City, voici **Sim Earth**. Ce n'est plus une ville, mais une planète entière qu'il faudra diriger, organiser et administrer. Ce jeu ayant fait ses preuves sur ordinateur, on peut être sûr que le résultat sera à la hauteur. Dans le genre bizarre autant qu'étrange, **Sound Novel** risque de battre des records ! Ses créateurs le présentent comme un jeu-roman-illustré... Diantre ! En passant, voici une petite photo de **John Madden Football** sur Super NES. Et pour terminer en beauté, une nouvelle image de **Castlevania IV**...

Iggy et Crevette

26 - Sim Earth (Super NES).
27 - Sound Novel (Super NES)
28 - John Madden (Super NES).
29 - Catlevania (Super NES)
30 - Pro Tennis (Super NES)

SEGA MEGADRIVE

1290F

La CONSOLE MEGADRIVE
+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

Altered Beast (Jeu d'Arcade)

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 2

avec le délirant SONIC HEDGEHOG !!
Plus de 30 des meilleurs titres du moment sur cassette vidéo !

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

méga video SHOW N° 2 — MICROMANIA

TOP 20 MEGADRIVE

SONIC HEDGEHOG	395F
Spidermon (Arcade)	425F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Alien Storm (Arcade)	449F
Wrestler War (Sim.Catch)	449F
Batman (Plateforme)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fo)	395F
Lakers VS Celtics (Basket)	449F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Moonwalker (Arcade)	395F
World Cup Italia 90 (Foot)	315F
Shadow Dancer (Arcade)	475F
Super Basketball (Sim.)	395F
Valis 3 (Arcade)	449F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F
Centurion (Stratégie)	475F
After burner 2 (Arcade)	395F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
James Pond (Plateforme)	475F
Strider (Arcade)	475F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	339F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP	120F
CONTROL PAD PRO 1	250F
CONTROL PAD PRO 2	125F

TITRES A VENIR

Beanball Beany	449F
Danada	449F
Fantasia	449F
Hellraiser	449F
JV WWF Superstars	449F
Stormlord	449F
Street of Rage	449F
Phantasie Star 3	599F
688 Attack Submarine	549F
Twin Cobra	449F
Turrican	449F
Footsia	449F

Abbrams Battle Tank (Action)	449F
After burner 2 (Arcade)	395F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	315F
Arrow Flash (Arcade)	389F
Bimini Run (Course Bateau)	449F
Black Out (Reflexion)	425F
Budokan (Arts Martiaux)	475F
Centurion (Strategie)	475F
Crackdown (Labyrinthe)	389F
DJ Boy (Arcade)	449F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
E Swat (Arcade)	395F
Fatal Labyrinth (Réflexion)	320F
Faery Tale Adventure	475F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Flicky (Arcade)	449F
Forgotten Worlds (Arcade)	395F
Gaiares (Arcade)	449F
Gain Ground (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	395F
Golden Axe (Arcade)	395F
Golf (Sim)	475F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
J Madden Football (Foot Amér)	475F
Joe Montana Foot (Foot Amér)	395F

Ka Ge Ki (Arcade)	449F
Kings Bounty (Jeu de Rôle)	425F
Last Battle (Arcade)	395F
Might and Magic	549F
Midnight Resistance (Arcade)	449F
Musha (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	395F
Populous (Strategie)	475F
Powerball (Arcade)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Rambo 3 (Action)	315F
Shining and Darkness (Dungeons)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
Super Hang On (Sim Moto)	395F
Super Baseball (Sim)	395F
Super Thunderblade (Arcade)	395F
Super Volleyball (Sim)	449F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Twin Hawk (Arcade)	369F
Wardner Forest (Plateforme)	449F
Warrior of Rome (Strategie)	549F
Whip Lash (Arcade)	449F
Wings of War/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	395F

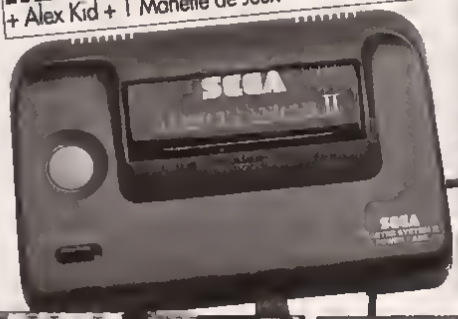
Pas valable sur mega Programm. Voir la liste des titres disponibles

Console SEGA MASTER SYSTEM II

NOUVEAU

490F

LA CONSOLE MASTER SYSTEM II
+ Alex Kid + 1 Manette de Jeux



NOUVEAUTES

Summer Games	315F
Ace of Aces	345F
Pacmania	305F
Golden Axe Warrior	345F

TOP 15 SEGA

Mickey Mouse Castle.	345F
Moonwalker	345F
Wonderboy 3	345F
Heavy Weight Champ.	345F
Double Dragon	345F
Cyber Shinobi	345F
Super Monaco GP	345F
Indiana Jones (Action)	345F
World Cup Italie 90	285F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Rastan Saga	295F
Golden Axe	345F
Alex Kidd in Shin. World	345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II (AVEC PISTOLET) + Alex Kidd + Operation Wolf	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

After Burner	325F
Alex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H T V	255F
Altered Beast	345F
American Pro Football	295F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	345F
Black Belt	285F
California Games	295F
Casino Games	295F
Cloud Hill	325F
Cloud Master	295F
Cyberg Hunter	285F
Dick Tracy	345F
Double Hawk	285F
Dynamite Duke	345F
E Swat	295F
Fantasy Zone 2	295F
Forgotten Worlds	345F
Gauntlet	345F
Ghostbusters	345F
Ghouls n Ghost	345F
Gofer Mania	345F
Galvellion	325F
Great Basketball	285F
Impossible Mission 2	325F
Joe Montana Football	345F
Lord of the Sword	325F
Out Run 3D	315F
Paperboy	325F
Phantasy Star	295F
Psycho World	295F
Psycho Fox	325F
Gambo 3	295F
Rampage	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Ultima IV	325F
Vigilante	325F
Wonderboy	295F
Wonderboy M.L.	295F

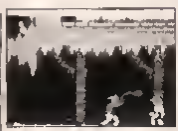
Moonwalker Incarnez Michael Jackson.

Dick Tracy Attention aux truands.

Heavy Weight Champion Vous devez combattre 5 adversaires.

Mickey Mouse Un jeu de plateforme incomparable

Cyber Shinobi Des combats démoniaques.



Indiana Jones Une action ininterrompue !

DES SEPTEMBRE MICROMANIA SUR FR3 !!

Chaque mercredi vers 17h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S

Des cadeaux déments à gagner !

Un nouveau magasin MICROMANIA !

Ouverture le 18 septembre 91

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

Pour l'ouverture du magasin, MICROMANIA vous offre une ***montre jeu video*** *à cristaux liquide GRATUITE pour 500F d'achats ou plus, de cartouches ou de softs*

(Offre d'une valeur de 145F, valable au nouveau Magasin Micromania

5% de réduction sur vos achats (*) avec la Mégacarte qui vous sera remise GRATUITEMENT avec votre prochain achat !

(*) Sauf consoles) Pas valable sur notre Programme. Dans la limite des stocks disponibles

MICROMANIA VELIZY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense NOUVEAU
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00 (Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00)

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA NOUVEAU

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

Pt. 18 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)	+ 20 F
Precisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	F

Nom
Adresse
Code postal Ville Tél.

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERRANCAIRE
Date d'expiration .../.... Signature

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Indiquez votre ordinateur de jeux ❑ Amstrad 464 ❑ Amstrad 6128 ❑ Amstrad 464 + ❑ Amstrad 6128 + ❑ Sega ❑ PC COMP ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Mac ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ GX 4000 ❑ Gamegear

DES SEPTEMBRE MICROMANIA SUR FR3 !!

Chaque mercredi vers 17h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S

Des cadeaux déments à gagner !

La GAMEGEAR 990F

la portable couleur SEGA + le jeu Columns

TOP GAMEGEAR

Mickey Mouse (Plateforme)	245F
Shinobi (Arcade)	245F
Wonderboy (Plateforme)	215F
Super Monaco GP (Course Auto)	215F
Psychic World (Arcade)	215F
G Loc (Afterburner 2)	245F
Devilish (Casse-Briqse)	245F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pacman (Arcade)	245F
Woody Pop (Casse-Brique)	215F
Sokoban (Reflexion)	245F
Head Buster	245F
Junction (Arcade)	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Harewars (Shoot'em up)	245F
Sqweek (Arcade)	245F
Chase HQ (Arcade)	245F
Penge (Labyrinthe)	215F
Griffin	245F
Waggen Land	245F
Putter Golf	215F

Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215F

Autres titres à venir

Out Run	245F
Ninja Gaiden	245F
Space Harrier 3D	245F
Donald Duck	245F
Golden Axe	245F
Spiderman	245F
Mappy	245F
Gear Stadium	245F
Shinkinya	245F
Kinnetic Connection	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Chase HQ (Arcade)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
Fantasy Zone	245F
US Mahjong	245F

790F La LYNX: la portable couleur de Atari (seule)

La LYNX
+ 4 jeux (Surf, Bmx, Skateboard, Footbag) **990F**
+ adaptateur secteur

TOP LYNX

Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Blue (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Ryger (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary (Arcade)	250F
Blue Lightening (Arcade:Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Electrocop (Arcade)	250F
Gates of Zendocon (Arcade)	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Arcade:Labyrinthe)	250F
Blax (Reflexion)	290F

TITRES A VENIR

Ninja Gaiden	250F	Scrapyard Dog	290F	Lynx Casino	290F
Vindicators	290F	Baseball	290F	Xybots	290F
World Class Soccer	290F	Iron Sports Hockey	290F	Viking Child	290F
Tournament Cyberball	290F	Checkered Flag	290F	Ishido	290F
720	290F	Pinball Shuffle	290F	Loki	290F
NFL Superbowl Foot	290F	All Star Basketball	290F	Bill and Ted's	290F
Grid Runner	290F	Pacland	290F	Dungeons and Dragons	290F
Turbo Sub	290F	STUN Runner	290F		

ACCESSOIRES LYNX

SACOCNF LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour jouer à plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

NOUVEAUTES

Block Out (Reflexion)	250F
War Birds (Arcade)	250F
Shangai (Reflexion)	250F
Road Blasters (Arcade)	290F
Robo Squash (Arcade)	250F

La Turbo GT de NEC

Un graphisme époustouflant !

2390F + 1 jeu GRATUIT

TOP 15 NEC

PC Kid N°2	295F
Jacky Chan	395F
Cadash	295F
Legend of Norse Temsu	295F
Populous	395F
Final Match Tennis	345F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Super Star Soldier	299F
Splatter House	395F
Adventure Island	345F
March'n Maze	299F
S.C.I.	395F
R Type	299F

Les Nouveautés

Aero Blaster	395F
Chiki Chiki Boy	245F
Cyber Combat	295F
Eternal City	345F
Formation Soccer	295F
Parasol Star	295F
Power Eleven	395F
R Type 2	395F
Silent Debakker	345F

1943	345F
Afterburner 2	299F
Alien Crush	345F
Batman	395F
Bomber Man	345F
Bloody Wolf	345F
Blue Blinks	299F
Burning Angel	345F
Champion Wrestler	395F
Chase HQ	395F
Dead Moon	395F
Download	395F
Dragon Spirit	299F
F1 Circus	395F
F1 Triple Battle	395F
Gun Head	395F
Heavy Unit	345F
Kickball	345F
Kiki Khai Khai	345F
Legend of Lord	299F
Mister Heli	299F
Meme Show	299F
Moto Roader 2	395F
New Zealand Story	299F
Ninja Spirit	395F
Ninja Warrior	299F
Operation Wolf	345F
Out Run	345F
Over Ride	299F
Packland	299F
PC Kid	395F
Powerdrift	299F
Psycho Chaser	299F
Puzzle Boy	345F
Puzznic	395F
Robin Lopus Spécial	299F
Rastan Saga 2	299F
Shinobi	299F
Son Son 2	299F
Strange Zone	395F
Super Volleyball	345F
Titan	345F
Toy Shop Boy	299F
TV Sportfootball	345F
Violent Soldier	395F
W Ring	299F
Zipang	395F

Prix valables sauf erreur d'impression. Dans la limite des stocks disponibles.

LES HITS SUR GAME BOY

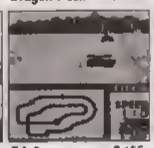
Robocop 275F

Dragon s Lair 275F

R Type 275F

Castle Vania n°2 275F

Gremlins 2 275F


F1 Race 245F

World Cup Soccer 225F

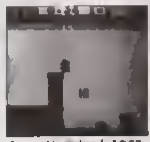
Contra Operat C 275F

Soccer 275F

Turtle Ninja 225F

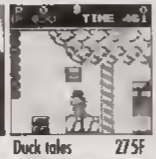
Bubble Bobble 275F

Double Dragon 245F


Super Marioland 195F

Cycle Grand Prix 275F

Skate or Die 275F


Duck tales 275F

Choplifter n°2 275F

Nemesis 195F

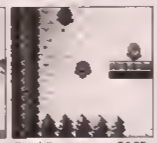
NBA All Star 275F

Hiryu no Ken 245F

Northstar Ken 275F

Pacman 245F

Mario s Mission 245F


Final Fantasy 295F

Paper Boy 245F

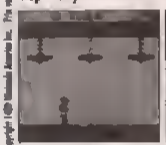
Pro Wrestler 245F

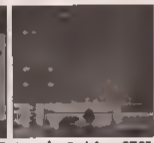
F1 Spirit 275F

WWF Super Stars 275F

Megaman 275F

Mickey Dangerous 275F

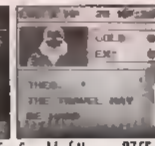

Rescue of Princess 275F


Hunt for Red Oct 275F

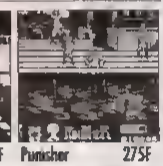
Burger Time de L. 275F

Ghostbuster 2 275F

Rolan's Curse 275F


Sword of Hope 275F

Chase HQ 275F


Punisher 275F

(C) Copyright 1989 Nintendo Amusement Inc. Prix valable sur presse d'impression. Dans la limite des stocks disponibles

OFFRE SPECIALE MICROMANIA 590F

La Console Gameboy

+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE

+ Tétris + Les Ecouteurs Stéréo + Le Cable Video Link permettant de relier 2 Game Boy

CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F

MICROMANIA

LE CATALOGUE GAMEBOY N 3 EST SORTI !! Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

Nouveautés

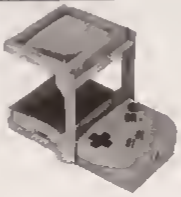
Beetle juice (Arcade)	275F
Bugs Bunny 2 (Arcade)	275F
Castlevania 2 (Action)	275F
Days of Thunder (Auto)	275F
Dick Tracy (Arcade)	275F
Jordan VS Birds (Basketball)	275F
Megaman (Arcade)	275F
Navy Seals (Arcade)	275F
The Punisher (Arcade)	275F
The Simpsons (Arcade)	275F
Soccermania (Football)	275F
Who Framed R. Rabbit	275F

La boutique du Game Boy

LIGHT BOY 275F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

GAMELIGHT 119F
Eclaire l'écran de votre Game Boy

LOUPE 119F
Soyez plus près de l'action !!



NOUVEAU

ETUI PLAY AND GO 190F Etui de protection en caoutchouc pour votre machine et 4 jeux.

SACOCHE OYHA 275F
En tissu plastifié pour ranger votre Game Boy et 25 jeux.

TRUCS en VRAC

Joyeux anniversaire. Eh oui, c'est la douzième rubrique « Trucs en Vrac » de Player One. Normal me direz-vous c'est le douzième numéro que vous tenez entre vos mains. C'est génial, le courrier que vous envoyez est si important que je pourrais presque m'y baigner, un peu comme Onc' Picsou avec son argent. Sinon, j'aurais une dernière petite chose à demander : pour les passwords mettez une barre aux 0 pour ne pas les confondre avec les O ; de même faites attention avec les 5 et les S ainsi qu'avec les 1 et les I. Ce serait dommage que vos trucs ne passent pas à cause de cela. Now, let's show begin ! (que la fête commence !).

On ne peut pas dire qu'Arnaud DEPLAND soit resté en plan devant sa Coregrafx. Enfin, ça dépend de quel point de vue on se place

NEC
JAPAN WARRIORS

Sur la page de présentation, pressez Select et Haut en même temps. Lachez maintenant Select et pressez trois fois Haut, six fois Droite, deux fois Bas et deux fois Gauche. Vous arriverez, aiosi, à un tableau d'options permettant de devenir invincible et de choisir le niveau de départ.

C'est un truc en acier chromé qu'Alban CROMMER nous envoie pour la Lynx. Un ban pour qui ? Mais pour Alban, bien sûr.

LYNX
ELECTROCOP

Voici la liste des codes pour les dernières portes de différents stages :

Stage 1 : 8743
Stage 2 : 3287
Stage 3 . 8294
Stage 4 : 0394
Stage 5 : 4285
Stage 6 : 9722
Stage 8 : 7698
Stage 11 : 0293
Stage 12 : 2987

Encore un qui a beaucoup de chance de se retrouver bloqué dans un jeu. Heureusement qu'il trouve des vies infinies car quand on s'appelle Sébastieo BLOCH.

NEC
WONDER BOY 3 IN MONSTER LAIR

Vous voulez obtenir un nombre de « continues » illimités ? Pressez Select quand vous entrez dans le tableau des meilleurs scores. Entrez vos initiales et écrivez 68K, toujours eo laissaot Select enfoncé. Lâchez-le quand votre nom a été sauvé et que la page du titre apparait. Vous aurez alors vos « continues » illimites.

Je ne sais pas si Hakim BENSAID a retrouve son copain Zembla, mais il a bel et bien trouvé des astuces sur sa Nec.

NEC
GUNHED

A l'écran d'option, sélectionnez votre area, pressez et maintenez : Select, Bas, 1, 2 et Run, oe lâchez pas Select. Vous aurez droit à 10 vies, 10 bombes et un stage 0.

NEC
KUNG FU

A la page de préseotatioo, restez appuyez sur Haut, puis 1, 2 et Run vous atteindrez directement l'acte 2. Ensuite à chaque acte, si vous perdez toutes vos vies et faites la même séquence que précédemment, vous irez au stage suivant. De plus, pour obtenir l'option continue, appuyez pendant le « Game Over » sur Gauche puis Run.

TRUCS en VRAC

Ce n'est pas parce qu'il se prénomme ainsi que Balder LEJEUNE doit se prendre pour un dieu. Pardon ? Ah, c'en est un de la console. Bon d'accord, admettons que je n'aie rien dit.

GAME BOY
SUPER MARIO LAND
Vous pensiez connaître tous les passages secrets de ce fabuleux jeu ? Eh bien, en voilà un autre : vous l'atteindrez en prenant le deuxième tuyau du monde 4-2.

Christophe FONTES doit aimer les pizzas, en effet, il nous a trouvé un truc pour Ninja Turtles sur Game Boy.

GAME BOY
NINJA TURTLES
Pour regagner des vies, faire Pause, Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite B et A. Vous ne pourrez l'utiliser qu'une fois.

En voilà un qui se prend vraiment pour Mario. Non seulement il se surnomme Jimmy les bons tuyaux, mais en plus il joue à Super Mario Land.

GAME BOY
SUPER MARIO LAND
Derrière le 4e tuyau du stage 1-1, montez sur le point d'interrogation et tapez dans le 3e tuyau en partant de la droite de l'écran, vous aurez une vie supplémentaire.

On peut le dire, Francis CADOURS est l'un des cadors de la NES. Jugez-en par la quantité et la qualité des trucs qu'il nous envoie.

NES
CASTLEVANIA
Voici où sont positioonés les objets cachés de ce mirifique jeu : Au 2e niveau, descendre l'escalier du début et fouetter le mur, un gigot apparaît en bas. Quand vous êtes à l'endroit des hommes-poissons, allez tout à fait à droite et laissez-vous tomber sur la plate-forme, cassez la pierre de droite et accroupissez-vous, un sac d'argent apparaît. Au 3e niveau, avec la chauve-souris, cassez la pierre la plus à droite de l'écran, chouette ! Un double tir Dans la première pièce du 4e niveau, montez le premier escalier, fouettez le mur et entrez dans le trou ainsi créé, tiens une couronne. Après le deuxième escalier, frappez le sol juste avant le chevalier, vous verrez un double tir. Ensuite preoez l'escalier complètement à gauche, dans la deuxième pièce vous trouverez un poulet en frappant sur la plate-forme de droite. Au 6e niveau, juste après l'entrée, la quatrième pierre recèle un power up Au début du 7e niveau prenez à gauche, fouettez la plate-forme de gauche, oh ! un poulet Enfin au 9e niveau lors du combat avec les momies, détruisez la plus basse pierre de l'escalier afin d'avoir l'honneur et l'avantage de trouver uo superbe... gigot ! Ouf !

Yann MACHELE joue chur cha Game Boy en mangeant des Chamollows et il trouve cha très rigolo. Je ne chais pas chi ch'est grâce aux Chamallows qu'il a trouvé ches trucs, mais ils chont bel et bien là.

GAME BOY
SUPER MARIO LAND
Au monde 1-2 après les ascenseurs, il y a 3 points d'interrogation, le deuxième cache une vie. Par ailleurs, au monde 1-3, à la 3e rangée de pierre, juste avant le sphinx, tuez le sphinx avec une super boule et cassez la pierre, sautez alors dans le 2e trou vous aurez un ascenseur qui vous montera au deuxième étage Vous y trouverez un tuyau où il est conseillé d'aller faire un tour.

NES
DRAGONBALL
Au stage du « roi-bœuf », lors du combat de fin, collez-vous contre l'ennemi pour le taper, vous perdrez ainsi peu de points de vie. Ensuite, à la fin de la première partie, prenez le stimulant et le dragon exhaussera votre vœu, faisant passer votre énergie à 250.

NES
EXCITE BIKE
Si vous heurtez une motocross rivale, ou si vous faites un mauvais atterrissage, vous pouvez remonter sur votre moto en appuyant plusieurs fois sur A.

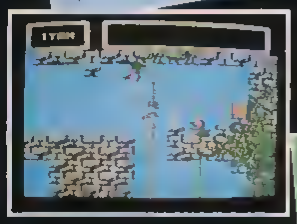
TRUCS en VRAC

Oh lui hé ! Il a pas voulu dire son nom et il a signé Blix. Comment je fais moi pour trouver des jeux de mots maintenant ?

NES

DUCK TALES

Prenez les mines d'Afrique puis la Transylvanie. Prenez les vies puis la clef du squelette et ensuite ressortez. En revenant en Transylvanie, joie bonheur, vous aurez toujours les vies...



C'est pas un peu fini de prendre des pseudos. Encore un qui passe à travers, il s'appelle Gloups et foi de Wonder j'arriverai à le couler.

NES

SNAKE RATTLE'N ROLL

Vous voulez passer du niveau 3 au niveau 5 ? C'est très simple, soulevez le couvercle, prenez la clef speed puis sautez en diagonale droite-haut sur le pallier, ensuite allez au-dessus du distributeur Nibbley et soulevez le couvercle. En voiture pour le voyage.

Faudrait savoir s'il habite ou pas en Lorraine, Denis DEMETZ. De toute façon il n'aura pas envoyé ses trucs en vain Demetz.

NES

METAL GEAR

Pour avoir la combinaison antidéflagration, le gilet pare-balles et l'uniforme, il faut se faire capturer dans le camion tout en bas à droite dans le 3e tableau. Ceci vous emmenant dans la prison. Dans celle-ci allez à gauche et frappez le mur. Vous trouverez un agent de renseignement et peut-être une étoile. Ensuite sortez et allez à droite de « Machine Gun Kid » et vous trouverez votre équipement.

Vincent NAPADNOM alors je lui en ai inventé un. Encore un qui a eu peur que je fasse un jeu de mots sur son nom, bon en grandissant peut-être gagnera-t-il Vincentimètre ?

NES

SUPER MARIO BROS II

Au monde 5-3, prenez Luigi. Montez la grande échelle et vous verrez une jarre. mettez la potion et entrez, vous vous retrouvez, alors, dans un passage secret

Concert d'applaudissements en l'honneur de Gregory BRAVO, pour d'une part, avoir terminé Super Mario, et d'autre part, pour nous avoir envoyé son truc. Encore une fois il mérite une nouvelle salve de bravos.

NES

SUPER MARIO BROS

Après avoir terminé le jeu, la présentation apparaît. Si vous appuyez sur B vous verrez World 1.1 devenir 2.1, appuyez de nouveau sur B pour augmenter le niveau du monde, ainsi de suite jusqu'au 8.1, puis appuyez sur Start pour commencer.

Tiens, en voilà un qui a dû jouer à Final Fight dans sa jeunesse. A défaut de nous dire son nom, il signe sous le pseudo de CODY (nom d'un des perso de Final Fight). Toujours est-il qu'il nous a trouvé des trucs sur sa NES.

NES

ZELDA

Lorsque vous arrivez a GROMBLE GRUMBLE, donnez-lui l'appât et appuyez rapidement sur Select puis sur A Vous aurez à nouveau l'appât.

NES

COBRA TRIANGLE

Pour détruire facilement le crabe, placez-vous dans le coin supérieur droit et visez la bouche (pas d'égout, du crabe !)

TRUCS en VRAC

Frederic MORENO se surnomme « The Best ». Et peut-être l'est-il vraiment, lorsque l'on voit la qualité de ses trucs.

NES
ROBOCOP
A la 2e mission lorsque vous arrivez au 2e étage de la mairie, prenez la première porte. Quand vous êtes à l'intérieur de la piece, avancez vers le mur de droite, une partie du mur va clignoter, frappez-le du poing jusqu'à ce qu'un passage apparaisse. Vous arriverez alors dans une pièce sans sortie, recommencez à frapper le mur et vous arriverez dans le bureau où le maire a été emprisonne

NES
AIRWOLF
Près de la mission 5 vous verrez un avion doré, abattez-le et vous aurez une vie supplémentaire Par ailleurs, si vous abattez les phares des tours de contrôle des aérodromes vous empêcherez les avions ennemis de décoller. C'est toujours ça de moins à affronter.

Geoffrey ROUSSELOT a gagné un prix. Celui du meilleur brun ayant envoye ses astuces. Il a droit à toutes nos félicitations Bon il y a un jeu de mots mais attention il est tiré par les cheveux

NES
ZELDA
Lorsque vous vous trouvez dans une grotte avec un vieil homme vous demandant de le paver pour les réparations effectuées à la porte, allez au sous-écran et appuyez en même temps sur A et B du deuxième bloc de commande Vous pourrez alors vous en sortir sans debourser un sou Par ailleurs, dans la deuxième quête vous pouvez faire apparaître des grottes en utilisant le sifflet (par exemple dans la clairière juste avant le cimetière) Il y a aussi des murs à travers lesquels vous pouvez passer sans utiliser de bombes, comme un passe-muraille.

NES
BIONIC COMMANDO
Pour vous enfuir en plein milieu d'un combat, faites . Start, A et B en même temps

NES
METROID
Pour vaincre Kraid le mini-boss 1, il faut geler ses projectiles avec le rayon de glace, passer derriere lui et le bombarder de missiles Pour le mini-boss 2, placez-vous à ses pieds juste devant lui et bombardez-le avec les missiles, ses boules de feu vous passeront au-dessus sans vous faire le moindre mal

Je ne sais pas si Stéphane AUBERT est basque, mais toujours est-il qu'il nous a concocté un truc à sa façon pour Wizard And Warriors sur NES.

NES
WIZARD AND WARRIORS
Au niveau 3, dans les cavernes de feu, pour atteindre la section suivante vous devez monter sur les bulles qui sortent du volcan. Attendez sagement en bas de l'écran et lorsque les bulles sortent, sautez dessus, restez-y jusqu'à ce que vous atteigniez la section supérieure.

SOS... PA... BAL... 36 15 CODE PLAYER ONE

Benoît THIERRY nous a trouvé une petite astuce pour Zelda 2 que voici que voilà.

NES
ZELDA II
Dans la deuxième quête, si une bulle vous vole votre épée, donnez alors un coup de sifflet et vous la récupérerez.

TRUCS en VRAC

Ce ne sont pas des petits pois que Frédéric (é) SCOSSA mais bien deux jeux de sa NES dont il nous livre certaines astuces

NES
SOLOMON'S KEY
Quand vous arrivez à la *room 20*, créez une pierre dans l'angle superieur gauche de votre écran puis détruisez-la, un signe bizarre apparaît alors. Recréez une pierre dessus et mettez-vous sous elle. Détruisez la pierre mais cette fois-ci en lui donnant deux coups de tête, vous gagnerez ainsi un « dana » supplémentaire.

NES
KUNG FU
Au debut du jeu, détruisez tous vos ennemis à coups de poings ou de pieds. Puis dès que le 12e ennemi se présente à vous, tuez-le en faisant un coup de pied sauté, vous gagnerez 5 000 points. Attention, ce truc ne s'applique pas si le 12e ennemi est un lanceur de couteaux

Je crois que si je la fais celle-là, j'en connais qui vont encore me passer par la petite fenêtre, mais bon j'ose David DA SILVA (SISTAS ?) nous a envové ses trucs Quoi, mais lâchez-moi, lâchez-moi ! Non, pas par la fenêtre ! Non ! Aaaaaaaaah ! Boum Badaboum ! Hé ! Vous auriez pu au moins l'ouvrir, avant de m'y faire passer, par la fenêtre !

NES
LIFE FORCE
Quand vous vous dirigez à travers les cornes (dents), au début du jeu, si vous renversez sur le dos la deuxième corne (dent) en haut de l'ecran votre score augmentera, alors, de 5 000 points.

NES
BATMAN
Pour vaincre les « javelins » en un seul coup, tenez-vous hors de portée de leurs lances, et tirez un batarang au moment où ils attaquent.

NES
SOLOMON'S KEY
Au premier niveau, créez un bloc dans la dernière case, en bas à gauche, et détruisez-le, vous obtiendrez une fée.

Hé ! vous avez peur ou quoi ? Si ça continue je vais finir par ne donner que les trucs envoyés par les lecteurs qui auront le courage de joindre leur nom. Cette fois c'est au tour de **Luigi Junior** d'avoir eu peur de subir les foudres de mes mauvais jeux de mots. Honte à lui, mais je serai bon prince et passerai ses trucs.

NES
METAL GEAR
Pour passer le tank en face du building 2, prenez quelques rations dans le camion situé deux écrans en dessous et approchez-vous du tank par le côté Quand il s'arrête, passez-le, le plus rapidement possible, sinon il vous détruira Vous vous retrouverez, alors, dans un champ de mines, à côté de l'entrée du building 2.

NES
MEGAMAN 2
Quelques astuces bien utiles Pour commencer le jeu avec des boss de fin de niveau faciles, sélectionnez Bubbleman ou Airman. Pour détruire le poisson-lanterne, visez ses antennes. Enfin, pour éliminer Woodman, utilisez la force de la tornade.

Hips ! Tention **Emmanuel AUVINET**, y vaut mieux boire que d'l'eau avant d'jouer à Super Mario Bros, ch'est plus facile pour trouver des trucs, ch'est moi qui t'le dit ! Hips !

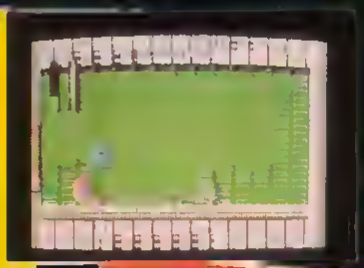
NES
SUPER MARID BROS
Dans le monde 5-2, après la première plate-forme, si vous tapez dans le vide vers la droite, des pierres apparaîtront. Montez dessus et tapez sur les briques, une plante vous mènera alors vers un passage secret

TRUCS en VRAC

Christophe CHAUVET n'est pas comme Samson le héros mythique, il a peut-être perdu ses cheveux, mais il n'a pas perdu sa force. La preuve, il nous fait part de ses trucs pour NES

NES
MEGAMAN
A certains niveaux, vos ennemis vous attaquent sans relâche. Au lieu de vouloir leur échapper à tout prix, essayez plutôt de récolter le plus possible de doses d'énergie en faisant face à l'ennemi et en l'anéantissant. Ces réserves d'énergie vous seront très utiles pour la suite et si vous avez de la chance vous pourrez même récolter un 1UP.

NES
CASTLEVANIA
Essayez donc cette technique spéciale utilisant le NES Advantage Poussez la manette vers le bas pour faire agenouiller Simon. Ensuite, tout en relevant la manette, appuyez sur le bouton B Ainsi Simon peut lancer l'arme, alors qu'il est encore agenouillé.



GOGO et **LOLO** on fait leur aventure (of Lolo) à deux, peut-être retrouveront-ils Lala mais c'est une autre histoire. Toujours est-il qu'ils nous ont envoyés leurs trucs sur NES.

NES
PUNCH OUT
Quand vous rencontrerez le deuxième piston-honda A son troisième bond, il va reculer puis avaocer Tapez-le juste au moment où il va avancer sur vous. Il sera KO en une fois

NES
SUPER MARIO BROS II
Dans le monde 1-2, ou il y a la grosse montagne. Si vous avez Luigi, mettez une des bestioles qui sautent contre la montagne, puis prenez la clé et sautez tout le temps. Une sorte de tête viendra alors vous toucher pour vous faire sauter plus haut. Vous pourrez ainsi atteindre le sommet de la montagne...

Olivier MANGEOT mérite bien son pseudo de « The Best sur Nes », en effet, il a bel et bien « mangé » la plupart des jeux qu'il a En plus il nous dévoile ses trucs.

NES
TOP GUN
Si vous voulez avoir la moindre chance de voir la fin de ce jeu, restez constamment en haut de l'écran, il ne vous restera plus qu'à éviter des missiles de temps à autres et à detruire les cibles. De plus, à part pour la première mission, ne prenez que les plus gros missiles.

NES
SUPER MARIO BROS II
Les « Warp Zones » se trouvent aux mondes 1-3 et 4-2, dans des vases que l'oo ne peut pas atteindre normalement. Pour y arriver, prenez une fiole magique et lancez-la près ou sur le vase, vous n'avez plus qu'à entrer dans le sous-espace pour vous retrouver soit au 4-1, soit au 6-1. Autre chose, pour gagner à la machine à sous entre chaque région, il faut appuyer, le plus rapidement, possible sur A dès que la machine se met en marche. Avec un peu d'entraînement, on arrive à avoir au moins une cerise. De plus, si vous trouvez la bonne cadence pour appuyer les deux autres fois, vous aurez trois cerises soit 5 vies. Ce qui simplifie nettement le jeu.

DES TRUCS...
DES ASTUCES...
36 15 CODE
PLAYER ONE.

Arthur LENOIR nous a concocté des trucs bien ténébreux. J'en ai encore froid dans le dos !

NES
COBRA TRIANGLE
Au début de chaque niveau, si vous appuyez rapidement sur le bouton de tir vous gagnerez 1 000 points.

TRUCS en VRAC

Ce mois-ci Christophe ANCELIN a été enclin à nous envoyer son truc trouvé sur sa Master System chérie. Eh bien, le voilà récompensé.

MASTER SYSTEM
GOLVELLIUS

Choisissez le mode « continue game » puis le mode « password continue » et entrez :
SEGA SEGA SEGA SEGA
SEGA SEGA SEGA SEGQ
Vous obtiendrez alors 44 000 golds, 4 boules de crystal et un niveau de vie presque plein. Que demande le peuple ?

Samuel VAN STEELANT nous a écrit ses trucs dans un « steele » qui lui est propre. Pour la peine, je vous les donne.

MASTER SYSTEM
TRANSBOT

Pour entrer plus vite dans le souterrain, il faut tout d'abord prendre le tir D (gros missile). Ensuite, tuez les HILUNS qui apparaissent, le souterrain ne tardera pas à apparaitre.

Marc RICAUD a une Master System et il sait s'en servir, pour preuve il nous a envoyé ses trucs. Ah Ricaud, comment ferait-on le cassoulet sans toi ?

MASTER SYSTEM
MAZE HUNTER 2

Pendant la page de présentation, mettez la manette, en haut à gauche, et appuyez sur les deux boutons en même temps. Vous obtiendrez alors le Select Round.

Je vais rester poli et ne pas faire de jeux de mots sur Nicolas BLACHIER. Il nous a envoyé les trucs trouvés sur sa Master System, et les voilà.

MASTER SYSTEM
ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD

Pour avoir le laissez-passer dans la ville, une fois sorti du château, traversez la forêt et le village, dirigez-vous vers les hambous, entrez dans le couloir et priez alors cent fois, jusqu'à ce qu'un personnage apparaisse. Celui-ci vous donne un passe que vous devez entrer dans le check point. Vous voila, alors, dans une nouvelle forêt, arrivé au pont, avancez petit pas par petit pas en tirant des shurikens. La forêt est alors passée et le jeu terminé.

MASTER SYSTEM
ASSAULT CITY

Au stand de tir, gaspillez vos munitions sans tuer les robots. Le jeu en sera facilité.

IGGY, CREVETTE, SAM ET LES AUTRES... RETROUVEZ-LES SUR 36 15 CODE *PLAYER ONE*.

DES JEUX... DES QUIZZ... 36 15 CODE *PLAYER ONE*.

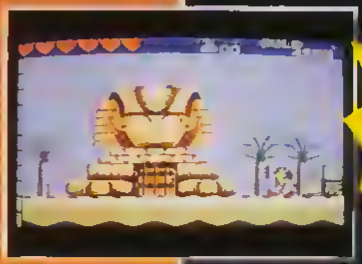
Encore un petit malin qui n'a pas voulu dire son nom par peur du ridicule. Qu'à cela ne tienne, je ne lui en tiendrai pas rigueur. Voilà ses trucs.

MASTER SYSTEM
ZILION 2

A l'apparition du « Game Over » appuyez en haut et sur le bouton 2 vous aurez trois vies de plus. Vous pouvez répéter l'opération trois fois.

MASTER SYSTEM
WONDER BOY 3

Après la présentation, quand la femme envoie un cœur, on voit le stage, appuyez alors sur le bouton 1 puis sur le 2 et ensuite sur les deux très rapidement, vous pourrez alors passer un stage.



DES INFOS SUR TOUTES LES CONSOLES... 36 15 CODE PLAYER ONE.

TRUCS en VRAC

Fabrice BOUARO nous a envoyé ses trucs dans le lard. Comme il les a écrits avec art, nous les lui avons renvoyés sur papier buvard. Bon, trêve de poésie et allons-y.

MASTER SYSTEM
WONDER BOY IN MONSTER LAND

Liste de trucs importants à acheter ou à faire : round 2, achetez le bouclier à 40 golds et les bottes à 80. Round 4 : achetez l'armure à 150 golds. Round 5 : dans le desert, avant la pyramide, si vous buvez deux verres d'ale (les plus chers) le barman vous donnera une lettre pour Betty. Round 6 : dans un bar de la pyramide se trouve Betty, buvez deux verres d'ale (toujours les plus chers) et elle vous donnera un indice pour l'énigme du sphinx. Round 7 : visitez toutes les portes, lorsque vous monterez dans les nuages vous arriverez à un petit village, un peu plus loin, il y a une échelle, grâce à la flûte vous pourrez allez dans un château où se trouve le star charm. Round 8 : allez tout droit mais ne prenez pas la sortie du bas, plus loin vous arriverez à un village où toutes les portes sont brûlées, faites attention dans le village il y a des portes cachées. Round 9 : descendez dans la grotte. Vous apercevrez une plate-forme avec un fantôme, sur la plate-forme il y a une porte cachee. Round 10 : il y a beaucoup de portes cachées sur les plates-formes. Round 11 : sautez dans la mer et allez immédiatement a gauche, il y a un magasin entrez-y puis ressortez ; entrez à nouveau pour voir Catfish, il vous donnera l'emblème.

MASTER SYSTEM
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

A la fin, quand vous êtes dans la salle où il y a tous les blocs roses, faites soleil, vague, lune, étoile, soleil, lune, vague, poisson, etoile, poisson, la couronne apparaîtra. Class !

Ce n'est pas parce qu'il a le nom d'un chanteur célèbre que Régis ROSSI doit se croire permis de nous chanter ses trucs. Non mais c'est vrai quoi !

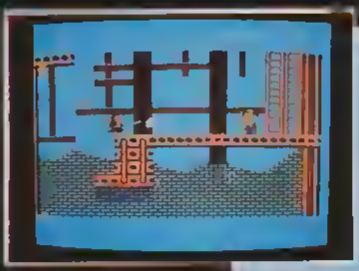
MASTER SYSTEM
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Voici les réponses du jeu « papier ciseaux pierre ».
Premier adversaire : pierre ciseaux.
Deuxième adversaire : ciseaux papier.
Troisième adversaire : pierre papier.
Quatrième adversaire : papier ciseaux.
Cinquième adversaire : pierre pierre.
Sixième adversaire : pierre ciseaux.

Quand on s'appelle Yann MICHEL ou Michel YANN on met son nom en majuscules. Comment voulez-vous que je m'y retrouve moi ? Toujours est-il que Michel (mi-poivre) ou Yann (a marre) c'est selon a ou ont (je ne sais plus s'il est tout seul ou non maintenant) leurs trucs publiés.

MASTER SYSTEM
PSYCHO FOX

Psycho Fox est un jeu très long. Voilà comment le raccourcir : dans le round 1-1, prenez la route du ciel. A un moment, vous rencontrerez un lac. Passez-le et montez sur la plate-forme supérieure. Placez-vous sur la droite, lancez le petit oiseau vers la droite pour qu'il touche le ciel. Le ciel va se fissurer. Recommencez l'opération deux fois. Vous y découvrirez un monde caché. Descendez la barre métallique sans crainte et allez dans le tube. Bienvenue au monde 7-1.



Arrêtes tes jérémiades, je vais les passer tes trucs mon cher Jérémy KRAWCZYK. Bon, allons-y, promesse donnée...

MASTER SYSTEM
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

Pour battre « Hanzo » il suffit de s'approcher le plus possible de lui en s'abaissant. Attendez sa toute dernière transformation. Tuez son ombre, et dès qu'il commence à sauter, donnez-lui un coup. Ça l'empêchera de sauter et en plus il perdra une vie. Touchez-le quatre fois et vous aurez gagné.

TRUCS en VRAC

Il se surnomme Endoman ! Mais en plus, il se dit l'as des fins de jeux, alors là, je ne suis plus d'accord mais plus d'accord du tout. Mais c'est qu'il voudrait prendre ma place aussi !

MEGADRIVE
ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE

Voici comment vaincre le monstre de la fin du 11e niveau après l'avoir battu au jeu « papier ciseaux pierre ». D'abord prenez le bracelet magique que vous avez en réserve (j'espère) puis couchez-vous et tirez avec ; au bout d'un certain temps, ô miracle, le monstre va perdre ses bras. Après cela il ne vous restera plus qu'à le suivre pour sauver votre père et gagner.

MEGADRIVE
MOONWALKER

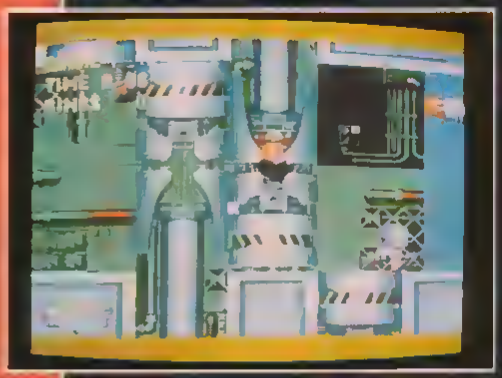
A un certain moment dans les tableaux vous verrez une étoile filante. Attrapez-la et vous observerez Michael se transformer en robot destructeur. Attention, ce n'est que temporaire.

Elle est facile celle-là. **Jean-Baptiste FABRI** nous a fabri.. qué un truc de son propre cru Et il nous le fait partager.

MEGADRIVE
REVENGE OF SHINOBI

Lorsque vous combattez NEO ZEED, un bloc de ciment écrase votre fiancée. Pour éviter cela, il faut tirer sur les chaînes, sur le côté de l'écran Le saut périlleux avec lancer de shuriken convient très bien à cet exercice Il faut faire ça régulièrement car le mécanisme se débloque facilement.

Et pour terminer, voici le tant attendu Truc du Père Wonder Et attention il va faire du bruit dans les chaumières.



MEGADRIVE
SONIC THE HEDGEHOG

A la fin de chaque niveau si vous avez glané suffisamment d'anneaux pendant le parcours (plus de 50 exactement mais essayez d'en avoir 100 vous aurez une vie gratis), vous verrez un gros anneau flotter dans l'air juste après le portillon de fin de niveau. Si vous sautez pour l'attraper (meilleur est votre saut, meilleurs seront vos bonus qui s'afficheront, alors), vous aurez accès à une Secret Zone à couper le souffle En effet, dans un labyrinthe scrollant en rotation, vous devrez récupérer un max d'anneaux. Ceux-ci vous permettront d'abord de gagner un « continue » et ensuite une vie gratuite Mais la Secret Zone cache aussi une pierre précieuse qu'il vous faudra obligatoirement récupérer En effet, à la fin du jeu, le Boss se mettra à jongler avec ses gemmes pour vous faire comprendre que vous avez oublié quelque chose. Si vous arrivez à glaner les six gemmes alors..

TOUS LES TRUCS EN VRACS SUR 3615 CODE PLAYER ONE

TRUCS en VRAC

Voilà c'est tout pour cette fois. Tiens, mais que vois-je à l'horizon ? Ah, c'est Crevette qui arrive à la rescousse. Bon, je lui cède ma place.

CREVETTE A LA RESCOUSSE

Voici un *cheat mode* (truc) qui risque de faire beaucoup de bruit . je vous livre le « Select Round » de Sonic ! Avec ce petit truc Made in Crevette, plus de problème pour voir le jeu en entier, ainsi que pour le finir !

MEGADRIVE
SONIC THE HEDGEHOG
Lors de la page de présentation (une fois que Sonic a fini de faire son geste), exécutez un Gauche, Droite, Haut, Bas magistral sur votre paddle, et vous entendrez uo petit signal sonore. Il ne reste plus qu'à appuver en même temps sur les boutons A, B, C + Start et vous tombez directement sur la page du « Select Round » qui propose, aussi, en prime, l'éditeur de son... Merci qui ?

MEGADRIVE
ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF
Avec l'aide de mon camarade Chris, le testeur le plus discret (et l'un des plus compétents!) de la profession, voici un code qui vous emmène directement au Round 10 et qui vous place en première position avec 492 000 $ Il vous offre aussi les sets complets de club (carbone, fibre de verre, super céramique)
R0-y pBr9 IAFR 7knA kblg AzGa ecoc AIfU nXOo.

MEGADRIVE
CENTURION
Toujours avec la complicité de Chris, voici le code qui vous emmène au niveau du consul, avec plus de 500 « talents » d'or en votre possession et après avoir conquis une quinzaine de provinces. Vous disposez également de quatre armées consulaires de 6 600 hommes chacune .
JVMA D4BR TH5Q R4NK V55T AH6J.

GAME BOY
NINTENDO WORLD CUP SOCCER
Pour arriver au dernier match du championnat du monde sur Nintendo World Cup rentrez le code (password) suivant · 01631.

MEGADRIVE
JOHN MADDEN FOOTBALL
Lorsque vous devez shooter un kick-off, voici un petit truc très sympa pour rester eo possession de la balle positionnez le pointeur sur le joueur qui donne le coup de pied. Appuyez le plus rapidement possible sur le bouton C (les possesseurs d'un Arcade Power Stick peuvent mettre l'auto-fire), puis dès qu'il tape dans le ballon, appuyez sur le bouton A (votre joueur va plonger sur la balle) Vous pourrez ainsi repartir en attaque !

Bon, cette fois, c'est vraiment tout C'est pas que je ne veuille en mettre plus, mais il n'y avait vraiment plus de place Alors merci à tous et rendez-vous dans le prochain numéro.

Rubrique réalisée par Wonder Fra et Crevette

Pour nous écrire : Wonder Fra "Trucs en Vrac" PLAYER ONE, 31, rue Ernest-Renan, 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX.

Etoiles et toiles pour l'homme-araignée... sur Mega D.

Spider-man est l'un des super-héros que l'on ne présente plus. Dessins animés, BD, chansons, l'homme-araignée est une véritable star et compte des afficionados invétérés de par le monde. Tout a commencé il y a quelques dizaines d'années, dans les pages de Marvel, quand Peter Parker, un jeune savant, se fait mordre par une araignée radioactive, au cours d'une expérience très dangereuse. Sa perception du monde va alors complètement changer, il est devenue mi-homme, mi-araignée. Après avoir confectionné son célèbre costume, il va mener une double vie, journaliste le jour, et Spider-man la nuit. Et combattre son ennemi de toujours : le Caïd.

PEUR SUR LA VILLE

Dans cette aventure, ce qui va le plus manquer à Spider-man, c'est le temps ! Car le Caïd a encore frappé, il a caché une méga-bombe quelque part dans la ville, et a fait croire que Spider-man est l'auteur de ce crime. La bombe va exploser dans vingt-quatre heures ! Dans ce laps de temps, Spider-man doit retrouver la bombe et combattre les hommes de main du Caïd, qui sont à sa poursuite. Le décor est planté...

LA CROIX ET LA BANNIERE

Se mettre aux côtés de Spider-man n'est pas de tout repos ! Il faut déjà apprendre à le maîtriser. Ses mouvements sont assez compliqués à exécuter. Car il peut sauter, donner des coups de poings et de pieds, mais aussi, tirer de petits jets de toile pour immobiliser ses ennemis. Et ce n'est pas tout, il peut également se suspendre à sa toile, tel Tarzan au bout de sa liane, ou marcher sur les plafonds. Alors, quand on a que trois boutons et une croix de directions pour réaliser tous ces mouvements, on s'emmêle souvent les pinceaux, à tel point que l'on se bat plus contre le paddle que contre les adversaires !

APRES LA PHOTO ON S'FAIT UNE TOILE !

Le tableau de contrôle de Spider-man affiche deux barres d'énergie : l'une, indiquant le niveau de vitalité de l'homme-araignée, l'autre ses réserves de toile. La barre d'énergie diminue à chaque fois qu'un ennemi vous touche. Il existe deux façons de la faire remonter. Grâce, d'abord, aux nombreux bonus que vous allez rencontrer sur votre chemin. Mais ils n'augmentent que très légèrement votre niveau d'énergie. L'autre solution consiste à se mettre sur le tableau d'option (que l'on obtient en pressant le bouton « pause ») et de sélectionner l'icône qui représente la tête de Peter Parker. Ainsi Spider-man se retrouve directement dans son appartement et peut se reposer jusqu'à ce que son niveau de vie soit au maximum. Mais cela présente deux inconvénients de taille. En premier lieu, le temps défile toujours (souvenez-vous que vous n'avez que vingt-quatre heures pour trouver la bombe) et de plus, quand vous sortez de l'appartement, vous êtes revenu au début du level ! Pareil pour le niveau de toile, il y a aussi deux solutions pour l'augmenter. Comme pour la vitalité, certains bonus vous en rajoutent, mais là aussi, ce sont des quantités infimes, et le meilleur moyen pour se remettre le maximum de fluide, c'est de prendre une photo ! Non, non, je ne délire pas, si vous afichez le menu « option » (toujours en mettant la « pause »), vous découvrirez une icône représentant un appareil photo ! Il suffit de le sélectionner, de revenir dans le jeu, et d'ap-

2

1

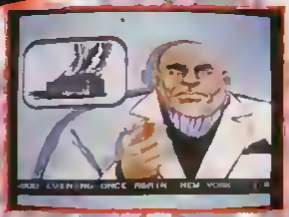
puyer sur le bouton, qui sert habituellement à envoyer de la toile, et chpaf ! Un flash, et la photo est faite ! Selon sa qualité, elle vaut plus ou moins chère. Si c'est juste une photo d'une scène banale, elle ne rapporte que 5 dollars, mais si c'est une image de Spider-man combattant un des sbires du Caïd, cela peut monter jusqu'à 250 dollars ! Après avoir complété le level, Peter Parker peut revendre les photos à son journal, et ainsi, s'acheter de la toile.

3

CAIDOSCOPE

En recherchant la bombe, Spider-man va affronter six de ses plus fameux adversaires, tous à la botte du Caïd. Dr Octopus, The Lizard, Electro, The Sandman, The Hobgoblin et Venom. Lorsque vous en éliminez un, il vous remet une clef. Ce sont les clefs qui servent à désamorcer la bombe, qui se trouve au dernier level, sous la garde du Caïd. Les hommes de main sont faciles à avoir, une fois que l'on a trouvé la bonne technique. Il y en une différente pour chacun (pas la peine d'avoir beaucoup de réflexes et de vivacité, il suffit juste de trouver la faille dans leur cuirasse). Quant aux autres ennemis et bestioles en tout genre qui vous attaquent en permanence, il vaut mieux les combattre avec les pieds et les poings, cela permet d'économiser de la toile.

4



5

L'HOMME À REGNER !

Spider-man est un bon petit jeu. Les graphismes sont agréables et les animations relativement correctes. La bande sonore, en revanche, n'est pas à la hauteur. De plus, la complexité des commandes nuit beaucoup au plaisir de jeu. ■

1 - Octopus a le bras long !
2 - Pour killer le Lizard, il faut le prendre de face
3 - Electrique et chic !
4 - Mais non, Spider-man n'est pas Kong !
5 - Le Caïd, en personne !

86%

EN RESUME

SPIDER-MAN

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 89 %
- Animation : 89 %
- Son : 80 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 82 %
- Player Fun : 89 %

Grande offensive d'été d'Electronic Arts sur la Méga D. L'éditeur US nous gratifie carrément de quatre cartouches d'excellente qualité. Un vrai conte de fées...

Comme tout conte de fées (puisque le nom de ce jeu se traduit ainsi en français), Faery Tale commence par : « Il était une fois... ». Il était donc une fois trois frères qui vivaient dans le pays de Holm où régnait l'harmonie (on peut toujours rêver).

SORTEZ LES VIOLONS !

Malheureusement, ce bel ordre un beau jour s'effondre : des phénomènes étranges se manifestent et, plus grave encore, la statuette magique qui protégeait le village de Tambry est dérobée. Le père des garçons part pour résoudre cette énigme, il revient mourant mais a le temps de dire la cause de son mal et ce qu'il a appris. Tout cela n'est qu'une manœuvre du maléfique Nécromancer. Il charge ses enfants de retrouver une précieuse amulette et de mettre un terme aux plans diaboliques de ce dernier.

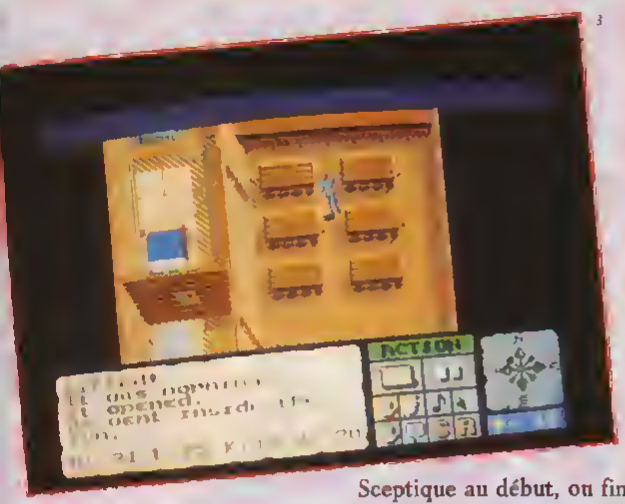
Jouant le rôle d'un des fils, vous êtes chargé d'accomplir la volonté de votre père. « Comment ça un des trois frères, se diront les mauvaises langues, mais alors, les autres, ils ne font rien ? ». En fait, si : les deux frères restants attendent à l'abri au village. Si le premier frère venait à être tué, il serait ainsi remplacé par son cadet et ainsi de suite.

TOUR OPERATOR

Le programme utilise un système de représentation intermédiaire entre la 3D et la vue aérienne, aussi beau qu'agréable d'utilisation. Chaque frérot commence son périple dans le village de Tambry. La première étape consiste en une exploration en règle du village. De nombreuses maisons recèlent en effet des objets qui se révèleront utiles. C'est ensuite que les choses sérieuses commencent : notre preux chevalier se retrouve dans la campagne avec pour tout équipement une carte et une épée. Il faudra évidemment explorer, discuter avec les personnages rencontrés (en anglais malheureusement) et bien sûr se battre. Les combats se font au paddle et c'est tout autant votre dextérité que la puissance de votre arme qui feront la différence. Chaque ennemi tué peut être dépouillé de ses armes et de ses trésors. Mais attention aux premiers combats : ils sont souvent très douloureux .. Heureusement qu'une petite fée veille sur vous : elle vous ressuscitera tant que vous posséderez des points de chance.

JE REVE LES YEUX OUVERTS

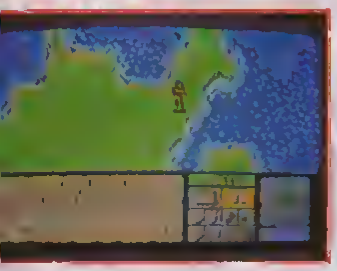
Le côté le plus attrayant de Faery Tale réside dans la qualité de son scénario. Pour réussir votre quête, vous devrez rencontrer, par exemple, des tortues marines ou des cygnes géants.



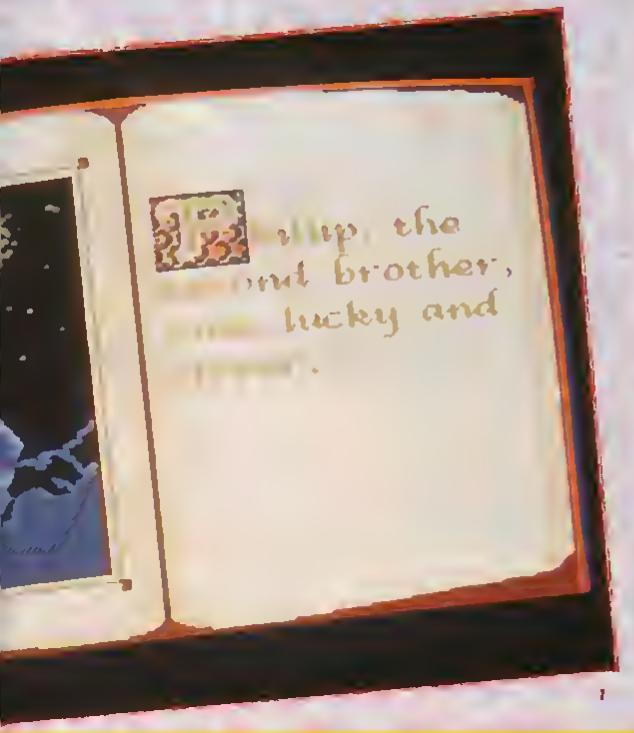
3

Sceptique au début, on finit vite par être complètement envoûté par ce monde fascinant.

Rassurez-vous : féerique ne veut pas dire « pour les petits ». La tâche à accomplir est sufisamment longue et les énigmes à résoudre sufisamment complexes pour vous occuper pendant longtemps. Si vous êtiez coincé, le manuel donne la solution du jeu (à utiliser avec modération !).



2



1

L'interface de Faery Tale se distingue par sa simplicité : toutes les actions possibles ainsi que les objets transportés sont représentés sous forme de dessins dans une case « action » en bas de l'écran. Il suffit donc de quelques pressions sur le bouton de tir pour pouvoir faire tout ce qu'on veut. *Easy*, n'est-il pas ?

SUCH A SHAME

Dommage que ce superbe soft soit entaché de quelques défauts. Ainsi, la possibilité de sauvegarde : celle-ci ne se fait pas par le biais d'une pile intégrée à la cartouche mais par celui de codes à rentrer.

A l'écran, Faery Tale souffre également de quelques imperfections qui trahissent ses origines. Je m'explique : il y a deux écoles chez les éditeurs qui décident de convertir leurs hits micro-ordinateur sur console. La plus intelligente consiste à profiter des possibilités de nos petites machines nippones pour améliorer les jeux. Ce n'est malheureusement pas celle choisie par Electronic Arts qui s'est ici contenté de recopier pixel par pixel la version originale. Résultat : si, globalement, le résultat tient la route, il subsiste ça et là des imperfections qui passaient sur un micro-ordinateur mais font un peu désordre sur une console 16 bits.

Enfin, ce n'est quand même pas une raison suffisante pour bouder son plaisir : malgré ses petites imperfections, **Faery Tale** est un soft réussi, aussi passionnant que dépaysant. Goûtez-y, vous ne pourrez plus vous en passer.

Iggy, sur son nuage

1 - Grandiose la presentation

2 - Un systeme d'icones en bas de l'ecran permet d'accomplir toutes les tâches

3 - Dans les auberges, pas de danger d'être attaqué

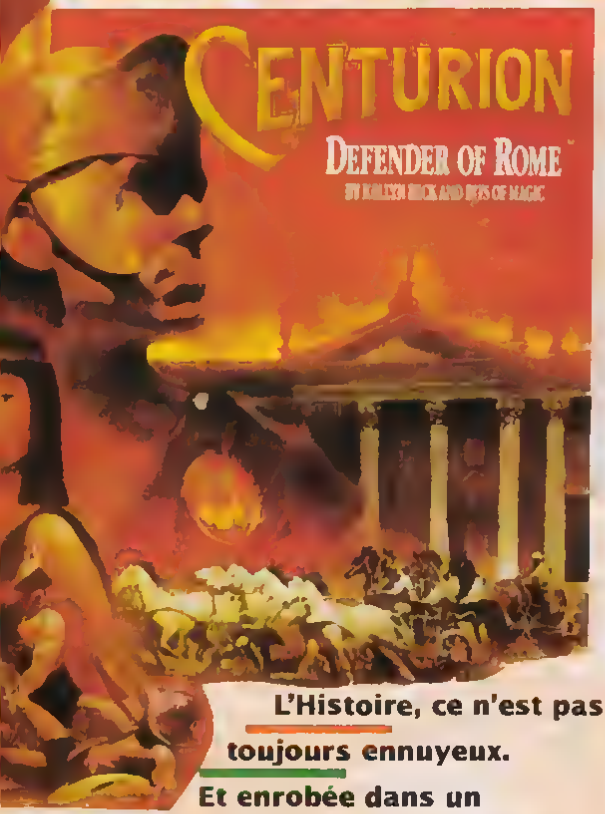
4 - Ça sent le roussi

88%

EN RESUME

THE FAERY TALE ADVENTURES

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de rôle
- Graphisme : 85 %
- Animation : 77 %
- Son : 85 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 90 %



L'Histoire, ce n'est pas toujours ennuyeux. Et enrobée dans un wargame, ça en devient même génial. La preuve : même cet ex-cancre fini d'Iggy a tout compris à la Rome antique.

Centurion vous plonge à une époque où l'Allemagne était peuplée de barbares incultes et où les Gaullois n'avaient pas grand-chose à voir avec Astérix. En 275 avant Jésus-Christ, la Rome antique n'était pas encore un gigantesque empire mais une simple cité italienne. C'est à vous, jeune centurion plein d'avenir, qu'il incombe d'assurer la domination romaine de la ville de Romulus et Rémus sur la Méditerranée.

MEDITERRANEE, TOI QUI M'A AIME...

La guerre est évidemment le premier moyen dont vous disposez pour assurer la puissance de Rome. Sur une carte de la Méditerranée, vous dirigez votre armée sur des terres encore libres. Les combats sont particulièrement réalistes : en fonction de la puissance de l'armée ennemie, vous choisissez une disposition et une tactique de combat (attaque de front, contournement des ennemis...). Inspirées des vraies techniques de guerre des Romains, celles-ci sont particulièrement variées et permettent, même, de compenser une infériorité en nombre. Pendant le combat, qui se déroule sous vos yeux, vous pourrez déclencher une mêlée ou battre en retraite quand la situation sent vraiment trop le roussi. Plus fort encore : rien ne vous empêche de sélectionner une partie de vos hommes et de les diriger au paddle vers un point précis du terrain de bataille. D'autres facteurs jouent sur l'issue des combats. Comme l'autorité du chef, la portée de sa voix ou le moral des troupes. Plus réalistes que les batailles dans Centurion, tu meurs...

Les alliances forment un moyen plus pacifique d'assurer votre expansion. Difficiles au début, puisque vous n'intéressez personne (pensez, un petit commandant de rien du tout avec son armée rachitique), elles se révèlent particulièrement utiles une fois que vous avez atteint une puissance respectable.

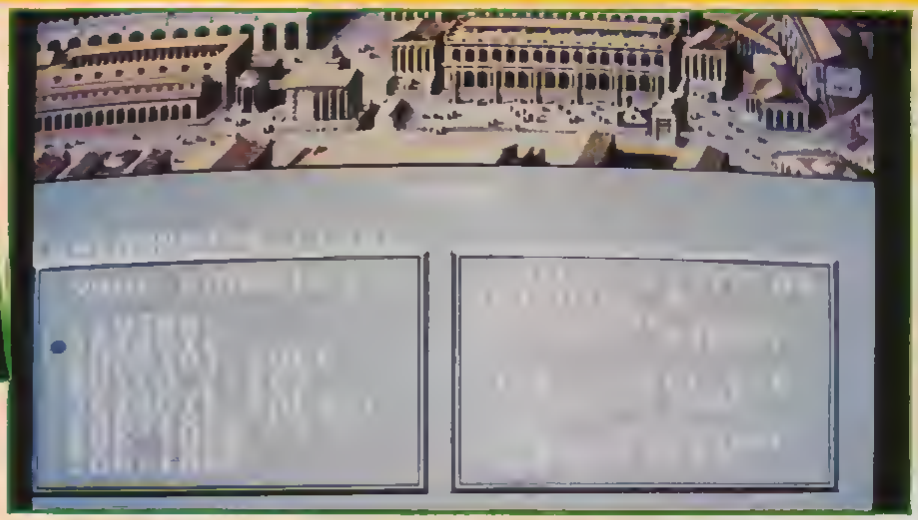
2

pour gagner des sous consiste à participer à des courses de chars. Dans une séquence d'arcade, vous devez alors remporter une course. Le gain sera fonction de l'argent

ARGENT TROP CHER

Les territoires conquis paient, chaque année, un tribu à **l'empire romain**. Vous pouvez à volonté, augmenter les impôts payés par chaque colonie mais attention aux révoltes que pourraient entraîner des exigences trop importantes ! Un autre moyen parié. Les sommes ainsi accumulées permettent de lever de nouvelles armées.

A la fin de chaque année, le programme fait le bilan de vos actions et choisit, éventuellement, de vous attribuer un grade supérieur. Plus celui-ci sera important, plus le nombre d'armées qu'il est possible de diriger simultanément sera élevé. Au stade



de tribun, vous aurez même le droit de bâtir une flotte ou de commander des unités de cavalerie.

OU PAIN ET DES JEUX

Etendre l'empire romain, c'est bien mais encore faudrait-il veiller à ce que la stabilité y soit assurée. Le premier danger qui menace la paix réside dans les armées et les flottes d'envahisseurs qui peuvent fondre sur vos possessions pour les dépouiller de leurs richesses.

Plus encore, il faudra veiller à rendre le peuple heureux, seul moyen pour vous d'accéder au statut envié de César. L'état du moral dans vos territoires est fonction de différents facteurs tels que le montant des impôts, votre cote de popularité ou les divertissements assurés. En effet, un excellent moyen de calmer tout le monde consiste à organiser régulièrement des jeux qui permettent aux peuplades de goûter aux délices de la civilisation romaine. Seul problème : ce n'est pas gratuit. Cet aspect permet à Centurion de toucher à la simulation économique, ce qui le rend encore plus passionnant

JE SAIS, JE NE SUIS JAMAIS CONTENT

Centurion aurait pu allègrement atteindre la barre des 90 % s'il ne souffrait pas de quelques défauts qui tempèrent un peu mon enthousiasme. D'accord, la doc sent le bâclage : à certains moments, ce sont carrément plusieurs pages qui sautent sans qu'on comprenne pourquoi. Regrettable pour un jeu de cette complexité ! Ensuite, la réalisation n'est pas toujours à la hauteur. Si les bruitages restituent bien l'ambiance (superbe musique et même hennissements de chevaux pendant les batailles), les graphismes sont de qualité vraiment inégale.

Bon, je ne vais quand même pas trop cracher dans la soupe : Centurion reste un wargame de premier choix, d'une richesse étonnante, instructif et vraiment dépaysant, comme on n'en avait jamais vu sur console jusqu'ici. Un excellent investissement pour les plus vieux d'entre vous ■

Iggy, résiste encore et toujours à l'envahisseur

1 La carte de la Méditerranée, le lieu de vos futures conquêtes

2 Pour gagner de l'argent, vous pouvez participer aux courses de chars

3 Lors des combats le demi cercle blanc indique la portée de votre voin

4 L'écran de contrôle qui vous permet de lever des armees et qui indique le moral de l'empire romain

5 Admirez le déploiement des armées et de la flotte, juste avant la conquête de la Grande Bretagne

85%

EN RESUME

CENTURION

- Console : MEGA D.
- Genre : wargame
- Graphisme : 78 %
- Animation : 75 %
- Son : 89 %
- Difficulté : 77 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 69 %

FANTASIA

Après avoir craqué sur le premier Mickey de la Megadrive, Crevette s'offre une approche prudente de Fantasia.

Le premier Mickey sur Megadrive (Castle Of Illusion) était tellement fantastique, que la comparaison avec Fantasia s'impose d'office. Contrairement à son prédécesseur, Fantasia a été réalisé par un éditeur français, ce qui, pour un jeu de cette envergure, représente un « cocorico » non négligeable. Il ne reste plus qu'à découvrir si nos « Frenchies » sont à la hauteur des meilleurs programmeurs américains et japonais de Sega...

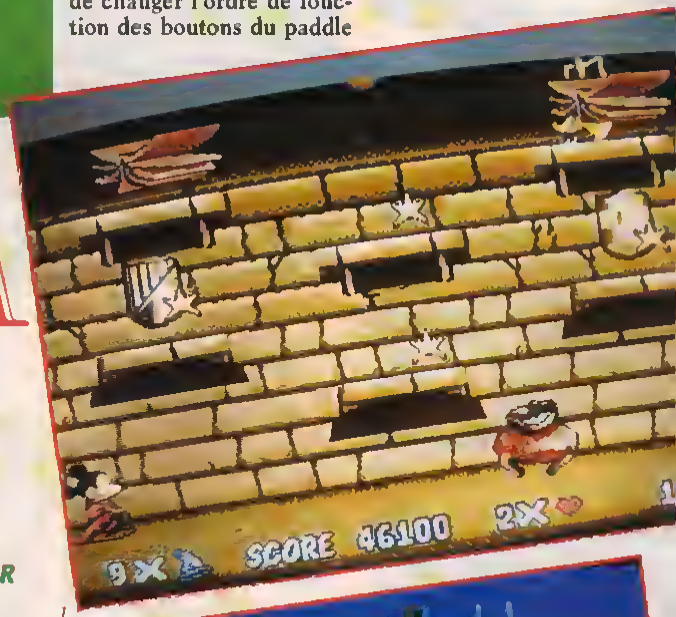
C'EST PAS SORCIER

L'histoire de Fantasia est directement tirée de l'Apprenti Sorcier, un vieux dessin animé de Walt Disney. Et comme le nom du film le laisse supposer, Mickey y joue le rôle d'un apprenti sorcier sous les ordres d'un très vieux magicien. Dans le jeu, on retrouve Mickey, un soir, alors qu'il s'est assoupi. Il sombre dans un horrible cauchemard et voit les « notes de musique » qui composent le livre de sorts de son maître s'envoler ! A vous d'aider Mickey à les retrouver.

UN MICKEY MENU

Pour vous mettre tout de suite dans le bain, un menu de sélection s'affiche sur la page de présentation. La première des options, et la plus importante, concerne le niveau de difficulté auquel vous voulez jouer. Les trois possibilités sont les habituels "easy, normal et hard". De plus, comme sur beaucoup de jeu Megadrive, il est possible de changer l'ordre de fonction des boutons du paddle (ce qui est très pratique puisque certains préfèrent que le bouton de saut soit le a ou d'autres le c, ainsi tout le

3



1

2

4

6

monde est content !). Le « sound test » est aussi directement accessible par ce menu. Le dernier réglage concerne le nombre de rêves, autrement, dit le nombre de « continue », que vous voulez (ainsi, ceux qui préfèrent la difficulté, mettent le minimum de rêves).

NE PERDEZ PAS VOS NOTES

Fantasia se veut un jeu de plate-forme classique. Il présente, cependant, certaines particularités qui s'ajoutent au sentiment étrange que l'on éprouve en le découvrant. Le jeu comporte quatre mondes : celui de l'eau, de l'air, de la terre et du feu. Pour chacun d'eux, Mickey doit remplir un contrat. Selon le mode de difficulté choisi et le monde dans lequel il se trouve, il doit ramener un certain nombre de notes de musique. Par exemple, pour le monde de l'eau, en mode « easy », il doit finir avec trois « notes de musique » en sa possession (ou, a défaut, 60 000 points). Les « notes de musique » sont planquées à divers endroits des mondes. Il faut souvent se creuser les méninges pour réussir à les débusquer (faire apparaître des plates-formes, utiliser des crocodiles...). Lorsque Mickey prend possession d'une « note de musique », il devient invincible pendant quelques secondes et le nombre de cœurs est augmenté (les cœurs indiquent le nombre de vies qu'il lui reste, à chaque fois qu'il se fait toucher, il perd un cœur). Quand vous finissez le monde, les notes que vous avez récoltées apparaissent sur une portée et vous entendez l'air qu'elles retranscrivent. Si le nombre de notes est insuffisant, par rapport à votre contrat, il vous faut recommencer le monde !

UNE FEE RAILLEUR !

Mickey trouve sur son parcours de nombreux « bonus stage ». Pour y pénétrer, il suffit de rencontrer une petite fée. En réalitté, il n'ont de bonus stage que le nom, puisque l'on peut perdre autant de vie que dans le tableau normal ! Ce qui veut dire qu'ils ne servent pas à grand-chose ! Leur seul intérêt c'est qu'ils contiennent des « notes de musique » facilement localisables.

UN COUP DANS L'EAU !

Les graphismes du jeu sont assez impressionnants, avec des éléments de décors qui « scrollent » en premier plan et qui donnent un effet de relief très réussi. Les couleurs sont souvent chaudes et lumineuses. Mais si le côté esthétique du jeu est remarquable, la gestion, elle, est désastreuse. On commence par le plus gênant, l'étrange fonctionnement des commandes ! Pour tuer un ennemi en lui rebondissant dessus, il faut sauter et exécuter un « direction bas », des plus périlleux. Résultat, faire un saut long pour retomber sur un adversaire demande une gymnastique peu ergonomique. Tout cela ne serait rien, si, en plus, la gestion des collisions n'était pas aussi approximative. Même à 1 cm de vous (une vingtaine de pixels), les ennemis vous touchent quand même ! Si l'on ajoute à cela que la transition entre les mouvements est hachée, on obtient un jeu fabuleux à voir, mais très désagréable à jouer. Dommage. Quant à moi, je retourne sur Castle Of Illusion...■

Crevette aime Mickey l'ange et l'eau !

1 Mickey au pied du mur !
2 - L'esprit Fantasia est là
3 Mickey se prend pour Cousteau !
4 Mickey ou Tarzan ?
5 Roulement a bulle !
6 - Mickey merite une bonne note !

79%

EN RESUME

FANTASIA

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 95 %
- Animation : 90 %
- Son : 79 %
- Difficulté : 92 %
- Durée de vie : 40 %
- Player Fun : 45 %

BURAI FIGHTER

無頼戦士

A peine de retour de vacances la NES éprouve déjà nos nerfs avec un shoot'em up musclé... Action !

Dur, Dur, de se remettre au boulot quand on tombe sur **Buraï Fighter** ! Ce shoot'em up à scrolling multidirectionnel (les décors s'animent dans tous les sens !) demande des réflexes sans faille, une attention soutenue et un moral d'acier... En clair, c'est pas pour les petits joueurs.

BURAILLERIES !

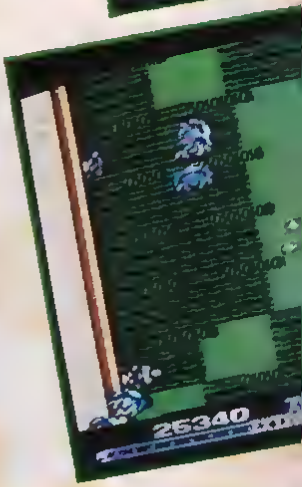
Comme d'habitude avec les jeux de tir, il n'y a pas de quoi s'extasier sur le scénario ! C'est juste un prétexte pour une bonne baston ! Les Buraï, une dynastie de télépathes (riches) vivant à l'autre bout de la galaxie, n'ont qu'un seul but dans la vie : conquérir l'univers. Mais comme vous n'êtes pas vraiment d'accord avec eux, vous bouclez votre combinaison spatiale et partez détruire les sept sites de production de robots, mutants et autres horreurs volantes qui constituent leur armée. Ils vont dérouiller...

Y EN A QUI VONT TATER DE MON LASER !

Pour combattre les sales bestioles cybernétiques , il vous faut des armes. Vous commencez avec un simple laser pour finir avec des méga-tirs (le tir maxi n'est, cependant, pas suffisamment puissant). Pour obtenir les pastilles qui augmentent votre puissance de tir, il faut détruire certains ennemis. Grâce à ces pastilles, vous obtiendrez un laser plus important, des missiles, ou encore de gros anneaux d'énergie. Vous trouverez aussi des petites gélules rouges qui agissent sur une barre d'énergie située en bas de l'écran. Quand celle-ci est à son maximum, vous pouvez activer la bombe au cobalt qui nettoie l'écran de tout ennemi ! Dernier petit gadget à votre disposition, une boule d'énergie qui tourne autour de vous et tente de faire le ménage.

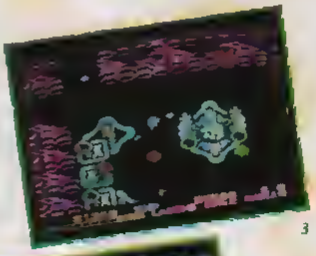
TOUT DANS LE POIGNET

La principale particularité de **Buraï Fighter**, c'est le mode de déplacement de votre personnage. Votre soldat est vu de côté. Il se déplace dans les quatre directions, mais peut aussi tirer aux quatre points cardinaux (ainsi qu'en diagonale). En revanche, quand vous tirez, vous ne pouvez pas modifier la direction du tir.



SEPT CHAUDS LEVELS (A L'ENVERS : LEVELS CHAUDS SEPT !)

La mission qui vous est confiée n'est pas longue (sept levels). Toutefois ce ne sera pas une promenade de santé. Un bon joueur arrivera rapidement au bout, mais y gagnera des cheveux blancs. En clair : c'est pas long, mais riche en émotions ! Les levels se présentent sous la forme de mini-labyrinthes où, au gré du scrolling multidirectionnel, on se retrouve rapidement coincé dans une impasse, avant de s'écraser contre le bord de l'écran. Sans compter les nuées entières d'ennemis qui vous foncent dessus et vous crachent des tonnes de petites boules blanches. Faites très attention aux raies **manta** du level 4, qui naviguent par vague, aux dauphins robots qui sont nettement moins pacifiques que leurs congénères marins, et aux cyborgs blancs des deux derniers levels, qui restent statiques quelques secondes avant de s'élancer vers vous à la vitesse de la lumière ! Seuls les niveaux 3 et 6 changent complètement (avant d'y entrer, vous disposez d'un plan où est indiquée la position de la base que vous devez détruire, mais ce dernier s'efface, et c'est à vous de la retrouver, de mémoire, pour l'éliminer !). Pour les levels classiques, un monstre de fin de niveau vous barre la route du level suivant. Pour les abattre, il s'agit de ne surtout pas se paniquer, et de trouver la bonne technique. Lorsque vous avez fini le jeu, il n'est pas encore temps de le mettre à la poubelle, puisqu'il peut se jouer à trois niveaux de difficulté (Eagle = facile, Albatross = moyen, Ace = dur). La recherche des quelques tableaux cachés augmentera, considérablement, sa durée de vie.


3

BEN, J'CROIS QUE JE VOUS AI TOUT DIT !

Il ne reste plus qu'à conclure en vous racontant que les graphismes sont corrects, pour cette bonne vieille NES. Les animations ne souffrent aucun reproche, il n'y a que très peu de clignotement de sprites. Comme souvent, sur cette console, le jeu est très jouable, la musique de qualité (un peu trop répétitive quand même). Un bon p'tit jeu de tir, quuuoah !

Crevette, fighter à terre !

1

4

2

5

1 - En prenant un maximum d'options, on obtient un méga-tir
2 - Ce scroll dans tout les sens
3 - Les niveaux '3' et '6', changent le rythme.
4 - Une chasse à la raie !
5 - Le dragon final vous en met plein la tête !

AIDES DE JEU

- Pour les bases des levels 3 et 6, c'est le double tir latéral qui convient le mieux
- Pour la "flambeuse" (niveau 5), il vaut mieux utiliser le big laser.
- Il faut tirer dans les anneaux bleus du gros ver du level 2, puis dans l'anneau de queue pour détruire les trois morceaux qui se détachent.

88%

EN RESUME

BURAI FIGHTER

- Console : NES
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 80 %
- Animation : 89 %
- Son : 75 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 84 %
- Player Fun : 90 %

TURBO RACING

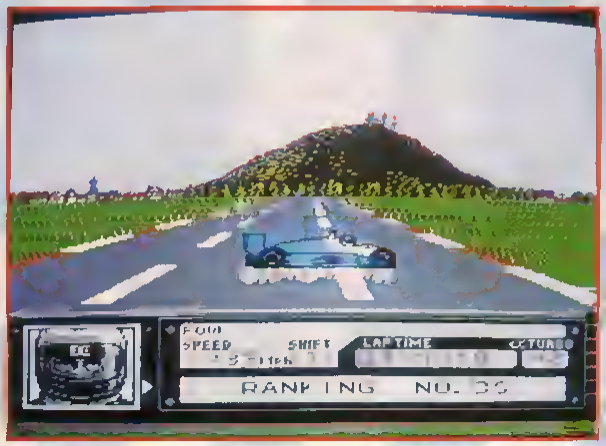
L'arrivée d'une nouvelle course de voitures est toujours une fête à *Player One*. Il faut reconnaître que la rédac est remplie de pilotes du dimanche qui n'ont même pas leur permis mais qui deviennent des pros du volant un paddle entre les mains. Chauffe Marcel !

Turbo Racing vous offre carrément deux modes "entraînement": le premier vous place face à des concurrents alors que dans le second, vous êtes seul, ce qui vous laisse tout le temps voulu pour étudier les circuits et les réactions de votre bolide. Pas petit joueur !

MARATHON CAR

Cette fois-ci, les programmeurs n'oot pas lésiné sur le travail : Turbo Raciog vous propose carrément seize circuits différents, situés aux quatre coins du monde. Brésil, Italie, Hongrie et j'eo passe, ça voyage un pilote de F1. Chaque circuit dispose de son propre paysage et on assiste même à des variations dans la teinte du ciel en fonction de l'heure de la journée.

Une fois les réflexes du vrai pilote acquis, c'est l'heure du championnat. Il faudra alors, s'enfiler les seize circuits à la suite, plus autant de parcours de qualification.



Une vraie épreuve d'endurance ! Pas besoin, ici, de réaliser un temps minimum pour passer à la course suivante mais attention : la note finale, à l'issue du championnat, tient compte de tous les classements.

MA COURSE AUTO A VU TROP DE JEUX DE ROLE...

Comme de plus en plus de jeux de ce type, Turbo Racing permet d'adapter sa voiture en fonction du terrain et de son style de conduite. La manière dont vous procédez ici est en revanche beaucoup plus originale : vous disposez d'un certain nombre de points à répartir entre les différentes caractéristiques de votre bolide, un peu comme dans un jeu de rôle. Vitesse, accélération, résistance aux chocs, suspensions, rapidité des équipes du stand et turbo, à vous de privilégier ce qui vous importe le plus. Le côté marrant est que, chaque fois que vous obtiendrez un bon classement dans une course, vous recevrez des points supplémentaires pour améliorer la voiture. Enfin, pour les fainéants, il reste toujours la possibilité de sélectionner une voiture customisée qui a déjà un score de 10 dans chaque catégorie.

Au rayon des gadgets, il est possible de changer la couleur de sa caisse. Pas très utile cette option, mais je pense qu'elle fera plaisir à certains.

JOLI COUP BARONNE

Finis les préparatifs, c'est maintenant que les choses sérieuses commencent. Et là, c'est l'étonnement assuré : la route (en 3D s'il vous plait) défile sous vos yeux avec un effet de vitesse hallucinant. Bien joué : du haut de ses 8 bits, la petite NES est encore capable de nous étonner ! Dommage que les voitures concurrentes clignotent un peu (mais rassurez-vous, ça reste très supportable) sinon l'animation aurait tout simplement été parfaite. Les graphismes et les bruitages sont bons et ce n'est pas trop dur de rentrer dans le jeu...

La voiture se manie bien : vous disposez de trois vitesses qu'il faut passer manuellement, et surtout d'un turbo qui donne un net coup de fouet à votre moyenne. Malheureusement le turbo pompe l'essence plus vite que Crevette sa bouteille de Coca. Impossible de l'utiliser tout le temps.

La voiture dispose d'un tableau de bord assez complet qui indique la puissance, la vitesse, le rapport enclenché, le temps écoulé depuis le début du tour et la réserve de turbo. Il ne manque plus qu'une carte du circuit pour que mon bonheur soit parfait...

ACCROCHE-TOI MAMIE !

Comme un vrai pilote, vous pouvez tomber en panne. Lorsque votre voiture commence à donner des signes de faiblesse ou lorsque votre jauge d'essence frôle le zéro, faites donc un petit tour du côté du stand des mécanos. Vous perdrez un peu de temps mais, au moins repartirez-vous avec une voiture comme neuve et avec des réserves de turbo au maximum.

Si Turbo Racing innove à peine et se contente de reprendre les recettes éculées de la course auto sur écran pixellisé, il le fait avec suffisamment de classe pour s'imposer comme l'une des meilleures courses de la NES. Complet et bien réalisé, ce soft captive du début à la fin. Bref, du tout bon pour les Prost du paddle. Dommage, seulement, que le niveau de difficulté soit un peu trop faible■

Iggy va se refaire un petit circuit.

LES PETITS TRUCS D'IGGY

• A l'occasion d'accélérer les virages par l'intérieur, vous pouvez prendre le départ des circuits accélérateur au plancher, le turbo allumé. Ne vous en privez pas.
• N'hésitez pas à faire des arrêts au stand pour vous recharger en turbo. L'usage de ce dernier consomme très vite le temps perdu.
• La position sur la ligne de départ est minimisée. Il est très difficile de rattraper les concurrents, plus forcément plus vite vous faiment le passage. Le tour de qualification est donc encore plus important que d'habitude.

1 - Parti en quinzième position, il est très difficile de revenir sur les premiers
2 - A fond de turbo, à la poursuite du leader
3 - Attention aux tête a-queue
4 - Encore un nouveau challenge
5 - La victoire est au bout de la ligne droite

85%

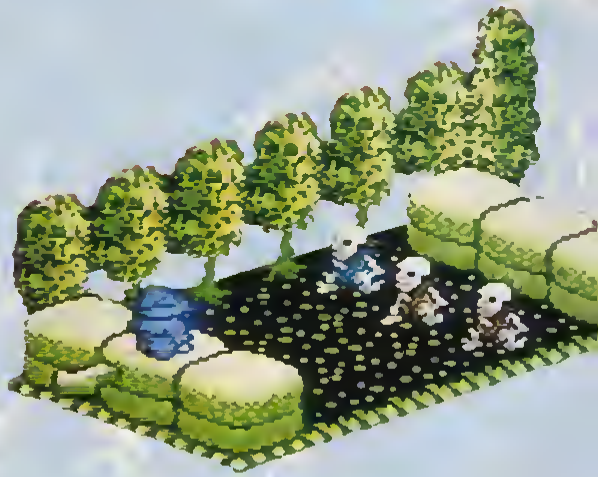
EN RESUME

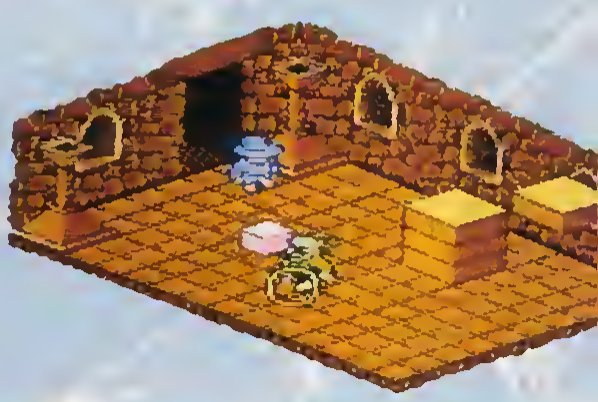
TURBO RACING

- Console : NES
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 78 %
- Animation : 88 %
- Son : 77 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 76 %
- Player Fun : 90 %

Solstice

La quête du Sceptre de Denmos





Du pays du pudding (l'Angleterre, quoi...) nous arrive une cartouche originale, bien réalisée et, d'une durée de vie considérable. Si ça s'appelle pas un hit, ça madame, je rentre dans les ordres...

On commence très fort avec un scénario solide, typiquement héroïc fantasy (personnellement, j'adore...). Bien à l'abri de sa forteresse de Kastelröck, Morbius le maléfique s'apprête à sacrifier la princesse Eleanor aux puissances du mal. Tout irait pour le mieux pour lui, si la seule arme capable de le vaincre, le sceptre de Denmos, n'avait pas été rendue invisible et cachée par des elfes astucieux à l'intérieur de son propre repaire. Aujourd'hui, pour la première fois depuis cent ans, le charme qui protège le sceptre magique des regards s'est temporairement brisé. Amoureux comme pas deux; le magicien Shadax se lance dans l'aventure pour sauver la princesse. Bon courage, mon vieux !

LES ANIMAUX DU MONDE

A ce stade, se pose un léger problème : jusqu'ici, personne n'est revenu vivant de Kastelröck. Il faut avouer que ce n'est pas un lieu très agréable à vivre. Morbius y élève une foule de petites bes-

tioles très sympathiques dotées d'un point commun : elles font la peau à tout intrus éventuel... Crânes ambulants, trolls à jambes arquées, balles visqueuses, araignées à trois pattes, podocéphales à quatre yeux (vous marrez pas, ça existe !), fourrures agressives et yeux à taille humaine, le comité d'accueil fait passer Freddy et Jason réunis pour une bande de joyeux rigolos. Mais j'ai oublié de vous parler des sols jonchés de pointes, des tapis roulants, des dalles qui disparaissent, des mines flottantes et des précipices. Sans compter que la magie noire de Morbius a rendu la majeure partie des portes invisibles.

LE RETOUR DE SHADAX HUSSEIN

Si Shadax était un héros de beat them up, il pourrait affronter tous ces dangers le sourire aux lèvres et la hache au poing. Ce serait certainement pratique mais on est dans un un jeu d'arcade-aventure, ici : le sorcier de choc n'a aucune défense, si ce n'est son intelligence et les objets ramassés en chemin.

Les bottes magiques des elfes et les clés sont les plus indispensables : les premières permettent à Shaddax de sauter plus haut alors que les secondes rendent certaines ouvertures et objets indécelables soudainement visibles. Les potions magiques forment également une aide précieuse : la bleue rend invulnérable, la violette détruit tous les objets à l'écran, la jaune arrête le temps et la verte fait apparaître tous les objets invisibles. Mais attention : utilisez-les avec parcimonie...

Ne crachez pas non plus sur les chapeaux de vie *(extra-life)* et les pièces de monnaie (qui remplacent l'option continue), souvent bien utiles.

Toujours au chapitre des aides, Shadax peut compter sur sa carte magique : lorsqu'il est perdu, une petite pression sur le bouton « sélect » et le plan des salles traversées s'affiche.

L'IDEE

Le côté fabuleux de Solstice, c'est que le décor fait partie intégrante de l'action. En effet, dans la plupart des salles, les portes et les objets sont hors de portée de Shadax. Le seul moyen pour les atteindre consiste à déplacer les meubles et les objets présents dans la pièce pour bâtir les échafaudages les plus fous. Une idée géniale, jamais utilisée sur console auparavant, qui donne un « peps » incroyable au jeu. C'est un vrai plaisir de se prendre la tête pour résoudre les casse-tête posés par chacune des 250 salles du château !

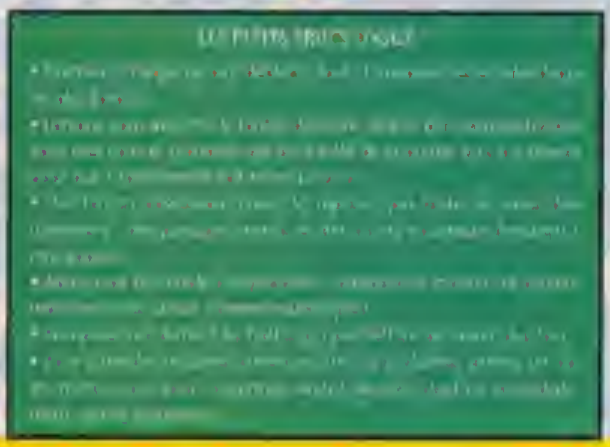
LA FIN

Géant dans son principe de jeu et sa jouabilité, Solstice l'est également dans sa réalisation. La représentation en 3D isométrique, donne un réalisme rare à l'action et la bande sonore est tout simplement superbe.

Original, beau et costaud, Solstice a tout pour devenir un grand classique. Et un arcade-aventure génial de plus sur la p'tite NES, un ! (merci à Christophe pour son aide pendant le test) ■

Iggy, bole

1 On n'est pas dans la m...
2 Gorre au gorille (pardon aux squelettes)
3 Veut mieux y aller de la cellule grise
4 - Des décors surréalistes
5 - Transporté par un monstre le moyen de prendre les bottes magiques



93%

EN RESUME

SOLSTICE

- Console : NES
- Genre : jeu d'arcade-aventure
- Graphisme : 91 %
- Animation : 88 %
- Son : 95 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 90 %

JACK NICKLAUS'

La Nintendo se met au vert grâce à Jack Nicklaus... Le jeu le plus « trou » de l'année !

Pour tous ceux qui, jusqu'à aujourd'hui, ne connaissaient pas les membres éminents de la jet set du golf, une petite présentation de Jack Nicklaus s'impose. Jack Nicklaus est considéré comme le plus grand golfeur du siècle. Ses « swings » parfaits et son touché de balle magique servent de références dans les écoles de golf. Surnommé le *Golden Bear*, il a gagné les plus grands tournois, y compris les Masters d'Augusta ! Et pour la plus grande joie des amateurs, il nous présente une sélection de ce qui lui paraît être les dix-huit plus beaux et difficiles trous de la planète...Ça va « swinguer »!

GREEN SKINS

Pour coller à la personnalité de Jack Nicklaus, le jeu propose les deux types de parties qu'affectionne ce champion : « skin play » ou « stroke play ». Les matchs de « skin » relèvent plus d'un instinct bassement vénale que d'un réel esprit sportif ! Les joueurs parient une somme d'argent, cela se compte souvent en dizaines de milliers de dollars, sur chaque trou. C'est celui qui fait le moins de coups sur ce trou, qui remporte la mise ! Il suffit de gagner trois ou quatre trous pour devenir millionnaire ! Le « stroke play » tient beaucoup plus de la compétition. C'est celui qui fait le moins de coups sur un parcours de dix-huit trous, qui remporte le match. Les « skins play » se jouent à deux, trois ou quatre joueurs (humains ou ordinateur) et les « stroke play » d'un à quatre joueurs.

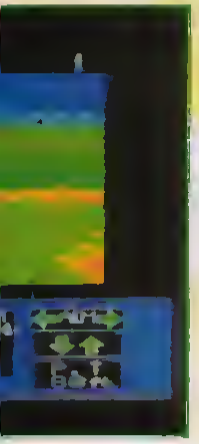
2

4

5

6

7



3

UN P'TIT TEE VAUT MIEUX QU'UN GROS MINET !

Avant de commencer la partie, une page d'options aussi ardue qu'un formulaire de la Sécurité sociale, vous permet de régler le jeu à votre niveau (nom, difficulté, *lady* ou *gentleman*, etc.). Après avoir répondu consciencieusemeot, Jack Nicklaus vous fait une courte descriptioo du premier trou qui se présente. Il s'efface rapidement pour vous laisser seul face à l'immense *fairway* vert. En bas de l'écran, un tableau de bord vous donne tous les renseignements utiles (la distance, le parcours franchi, le par, le score, la directioo du vent, la sélection du club ainsi que ses potentialités). La gestion 3D du paysage vous permet même de faire un 360° autour de la balle. La direction bien ajustée, le club en main, il ne reste plus qu'à appuyer au bon endroit de la barre de puissance, qui se trouve sur le côté gauche de l'écran, et de donner l'effet voulu sur la balle (hook ou slice). Et hop, c'est parti, swimmm... Zut, dans les arbres !

LENTEMENT MAIS SUREMENT !

Dans l'ensemble, c'est une super simulation de golf. L'affichage des graphismes est trop long, mais la jouabilité est excellente et le rendu très réaliste... A réserver aux amateurs de golf uniquement ■

Crevette part dans le golf !

1 Crevette au départ du premier trou
2 Ça swing sur NES
3 Elle y va, elle y va pas ?
4 Sur le green
5 La vue d'ensemble du parcours
6 Commentaires DU maître
7 Un compliment c'est toujours bon

90%

EN RESUME

JACK NICKLAUS

- Console : NES
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 75%
- Animation : 70 %
- Son : 89 %
- Difficulté : 40 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 89 %

SPIDER-MAN

Il arrive sur Master, le plus puissant des anti-héros. Non, je ne parle pas ici de Wonder Fra mais de Peter Parker, alias Spider-man, l'un des personnages les plus populaires de l'univers Marvel.

Spider-man a longtemps été le super héros le plus infortuné des comics américains : poursuivi par la malchance, il se voyait recherché par la police et en butte à un nombre incalculable de tracas. Si depuis quelques années, les ennuis semblent se calmer un peu pour lui, cette cartouche le replonge dans la mouise jusqu'au coup... pour notre plus grand bonheur.

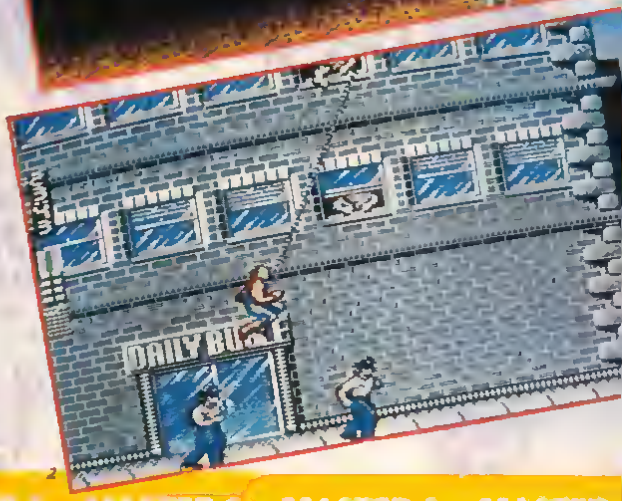
LA MYGALE AYANT CHANTE TOUT L'ETE

Le Caïd a, en effet, réussi à persuader la ville que le tisseur de toiles a basculé du côté des troupes du crime et qu'il a caché une bombe dans Manhattan. À nouveau pourchassée par la police, notre araignée préférée doit prouver son innocence et, par la même occasion, mettre une pâtée au gros plein de soupe.

Pour cela, il lui faudra récupérer six clés cachées dans des niveaux aux décors différents, gardés par des hommes du Caïd, et bien sûr, par les traditionnels ennemis de Spider-man.

TIENS, DES VIEILLES CONNAISSANCES ?

Après l'escalade de la façade du Daily Buggle, périlleuse puisque policiers et bandits prennent Spidey pour une cible de fête foraine, le premier niveau se déroule dans un entrepôt où attend le célèbre Dr Octopus, le scientifique aux bras métalliques. Le lézard, l'ami de Peter Parker, victime d'une expérience malheureuse qui l'a transformé en reptile humain, se réserve, pour sa part, les égouts du second niveau. Ambiance plus chaude pour la centrale du troisième niveau où on retrouve, Electro. Sandman habite au plus profond de Central Park (un des endroits de New York qu'il vaut mieux éviter la nuit). Moins pudiques, le bouffon vert et Venom affrontent Spidey au beau milieu d'une rue. Exténué, Spider-man devra encore vaincre le Caïd pour pouvoir souffler, sa réputation enfin intacte. Chaque ennemi se bat d'une manière différente, très semblable à celle qu'il utilise dans les BD. Ainsi, Octopus s'en-



toure de ses bras pour se protéger des coups alors que le lézard se distingue par son agilité et ses coups de queue.

SUPER POUVOIRS ET TOILES D'ARAIGNEE

L'homme-araignée peut certes frapper ses ennemis avec ses poings ou ses pieds, mais il dispose, heureusement, de moyens d'action plus arachnéens. Ainsi, il a la possibilité d'utiliser ses facultés d'adhérence pour se coller aux murs les plus raides et s'y déplacer comme une araignée. Mais Spider-man est célèbre surtout pour sa fameuse toile. Il peut ainsi se déplacer de fil en fil et immobiliser momentanément ses ennemis. Des mouvements pas évidents à maîtriser, mais qu'on acquière progressivement avec l'habitude.

SOURIEZ, VOUS ETES FILME !

A la fin de chaque niveau, Spidey peut aller se reposer chez lui pour reprendre des forces, mais cela lui fait perdre du temps et le rapproche de l'échéance fatidique au cours de laquelle la bombe explosera. Vous pouvez également utiliser cette option en cours de jeu mais cela vous obligera à reprendre le level au début. Peter Parker peut également en profiter pour vendre ses photos au Daily Buggle, le journal de l'irascible Jonah Jameson, l'ennemi juré de Spider-man.

En effet, Spider-man prend des photos de ses ennemis au cours de ses batailles. L'argent donné par Jameson (variable en fonction du nombre des photos et de leur qualité) servira à acheter de la toile.

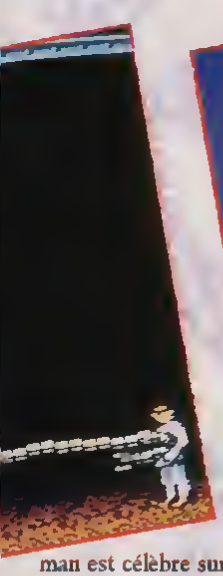
Le côté vraiment agréable de ce jeu est que l'action ne s'y dévoile que de manière progressive, comme dans Daman, le scénario ne se révèle qu' à mesure que l'on progresse. Après chaque victoire, apparaissent des écrans fixes, bien dessinés d'ailleurs, qui racontent la suite de l'histoire et mettent en scène les principaux personnages de l'univers du tisseur de toile.

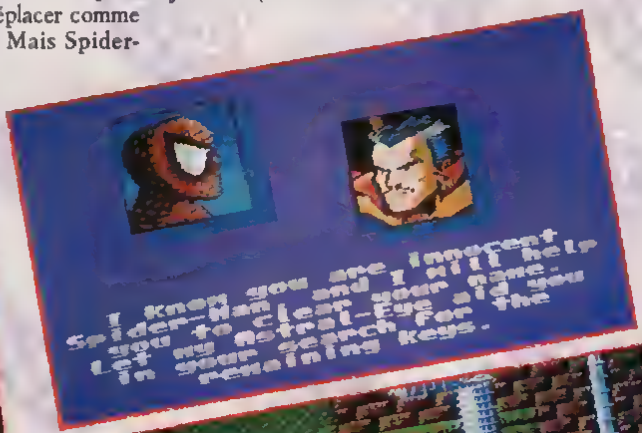
JE M' FERAIS BIEN UNE PETITE TOILE

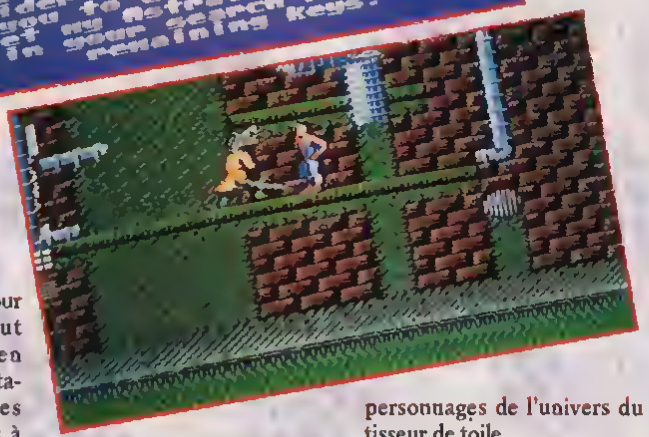
Malgré sa ressemblance avec **Shinobi**, **Spider-man** offre suffisamment de nouveautés (en particulier par le mode de déplacement adopté et par l'alternance de scènes verticales et horizontales) pour qu'on n'ait pas l'impression d'assister à un remake. Il se permet le luxe de disposer d'une excellente réalisation, d'être plus jouable que la version Mégadrive, et surtout, de restituer à la perfection l'univers du comics.

Pas de problème pour la durée de vie non plus : même en niveau « normal », le jeu n'est pas évident du tout, surtout que l'on ne dispose que d'une vie et qu'il n'y a pas d'option « continue ». En un mot, une cartouche indispensable pour les fans du tisseur de toiles et très fortement recommandée aux autres ■

Iggy Parker







1 Tu as le bras trop court, mon petit ami
2 - Plus pratique que le metro, la toile
3 Docteur Strange à la rescousse
4 "Qui est le sssale humain qui vient me déranger ssss ?"
5 Plus arachnéen comme pose, tu fais pas

90%

EN RESUME

SPIDER-MAN

- Console : MASTER S.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 90 %
- Animation : 88 %
- Son : 79 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 87 %
- Player Fun : 86 %

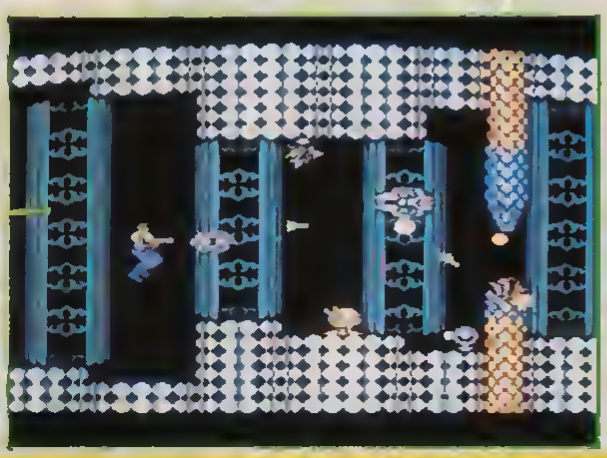
TURBO™ RACING

Nintendo

Player's Guide

Les premiers acheteurs de la Megadrive se souviendront peut-être de cette adaptation du célèbre jeu Capcom... Cette fois c'est au tour des possesseurs de Master S. de l'accueillir.

Forgotten Worlds n'est pas le premier jeu venu ! C'est même l'un des gros plus succès de l'histoire des bornes d'arcades. Avec Capcom (Ghouls and Ghosts, Street Fighter...) comme carte de visite, il ne pouvait pas en être autrement. Repris par Sega pour la Megadrive, le voilà, aujourd'hui, sur la Master System. Ce qui me permet d'annoncer que désormais, tous les grands titres de la Megadrive seront adaptés sur la Master System... Allez, après cette petite parenthèse, retournons sur Forgotten Worlds



TIENS, ET SI JE SAUVAIS LA TERRE ?

Ben oui, on a besoin de vous ! Des milliers d'aliens puants ont débarqués de leurs vaisseaux pourris pour envahir la Terre ! Avant cela, ils avaient copieusement arrosé notre chère petite planète bleue avec des missiles et du **napalm**. Tous les humains, qui n'ont pas été tués, sont réduits à l'état d'esclavage. Heureusement que vos parents vous ont élevé dans un endroit secret et qu'ils vous ont entraîné comme un véritable guerrier, pour combattre les envahisseurs (mais où est donc David Vincent et sa caméra Hitachi ?).

OU SONT PASSEE LES GAZELLES ?

Cela commence plutôt mal car l'une des possibilités les plus intéressantes du jeu original (celle de pouvoir jouer à deux joueurs) est absente sur cette version... et c'est bien dommage, car c'était là, son principal intérêt...

VOL LIBRE

Après les critiques passons aux appréciations : d'abord, un bon point pour la **bonne maniabilité** du personnage. Surtout que le mode de déplacement, dans Forgotten World, est assez particulier : votre guerrier flotte en **apesanteur**, mais vous le dirigez à votre guise dans l'écran. Il possède, devant lui, une sorte de bouclier de forme cylindrique qui abrite vos armes. A l'aide des boutons « fire » du paddle, vous pouvez le faire tournoyer autour de vous, dirigeant, ainsi, la direction de votre tir. Ce dernier étant, d'ailleurs, automatique.

ARMES EN VENTE LIBRE

Comme dans tous les shoot'em up, les armes sont d'une importance capitale. Pour Forgotten World, c'est le principe du magasin qui a été retenu. Dans chaque tableau, à peu près en son milieu, on trouve un magasin. Il ne s'agit pas, alors pour vous, de passer et de l'ignorer, sinon vous irez droit au suicide. Lorsque vous rentrez dans cette charmante échoppe, une superbe « girl » vous y attend. Et cette adorable personne vous présente toute une série de joyeux gadgets accompagnés de leur prix. Eh oui, rien n'est gratuit dans ce monde sans pitié ! Et comme, avant d'entrer, vous venez de passer « trois heures à destroyer des tonnes d'aliens »,

vous avez ainsi récupéré plein de petites pastilles bleus. Elles corespondent à de l'argent (zennies), et c'est le moment pour vous de l'utiliser à bon escient. Vous trouverez deux types d'options en vitrine : les protections, et les armes offensives. Dans le premier cas on a le choix entre des « potions de vie », pour éviter un « game over » trop rapide, une trousse de soins, pour soigner vos blessures, un « protector » (une armure qui vous protège à hauteur de cinq tirs ennemis) et le « coeur », qui remet votre barre de puissance au maximum de ses possibilités. Les armes offensives sont de type missiles à tête chercheuse, tir multidirectionnel, ou lance-flammes. On trouve aussi un propulseur qui accélère vos mouvements, mais les programmeurs ont dû se planter car, en fait, il a un effet d'accélérateur pour l'ensemble du jeu, surtout pour les monstres de fin de niveau ! Quand votre choix est validé, vous retournez à la baston...

CINQ IMMONDES

Votre champs de bataille couvre cinq mondes différents. Vous partez de « La Métropole », une ville complètement détruite. Dans le monde suivant, « Le Port condamné », vous visitez les ruines d'un pont géant. Au monde 3, allez savoir pourquoi ? On se retrouve dans une pyramide ! Reste enfin, le monde sous-marin, et pour conclure le monde final... au-dessus des nuages. Tous se terminent par des monstres de fin de niveau du genre : gros tas de glue entouré de détritus, ou statue boudhiste géante qui vous donne de grands coups de poing. Une fois que vous avez fini le jeu dans le premier mode (*easy*), vous pouvez toujours essayer l'un des deux autres niveaux de difficulté (*normal* et *hard*), principe qui améliore nettement la durée de vie d'un jeu.

FORGOTTEN GAME

Malgré une bonne maniabilité et des animations sans reproche (un peu trop de clignotement de sprite, quand même), ce jeu souffre d'une gestion des collisions imprécise, de décors ratés et d'une bande sonore cassante. Réservé aux fans du genre, exclusivement ■

Crevette, « l'oublitérateur » !

1- Les missiles autoguidés font le menage !
2- Faites votre marche
3- Le monstre le plus ennuyeux de la galaxie !
4- Notez la richesse des decors !
5 Des montsres etranges venus d ailleurs !

Conseil de jeu :
La meilleur « config » d'arme est la suivante : missiles autoguidés + armure + very high speed accelerator (=14100 zennies).

78%

EN RESUME

FORGOTTEN WORLDS

- Console : MASTER S.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 60 %
- Animation : 90 %
- Son : 45 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 75 %

GOLDEN AXE WARRIOR

Le monde des jeux video est plein de surprises. Tenez, prenez Golden Axe Warrior. Vu le nom de la cartouche et la tête de barbare du personnage sur la jaquette, on s'attend à tomber sur un bon beat them up pas piqué des hannetons, comme on les aime à *Player One*.

Que nenni : non seulement Golden Axe Warrior n'est pas la suite de Golden Axe mais en plus, il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure qui pomperait plutôt sur Ys (un peu) et sur Zelda (beaucoup). Mais qui s'en plaindra, après tout ?

L'HISTOIRE

On commence dans la grande tradition par un scénario typique de ce genre de soft : Death adder a volé les neuf cristaux qui protégeaient le monde du mal et les a cachés dans les labyrinthes disséminés un peu partout. Ses hordes ont déjà déferlé sur Firewood et réduit des villages en cendre au point d'obliger les survivants à vivre cachés. Pour faire cesser cette injustice, vous devrez récupérer les cristaux et trouver l'épée d'or offerte jadis par le dieu Thor. Scénario, qui sans être transcendant d'originalité, reste malgré tout efficace...

Le voyage sera, bien-sûr, long et parsemé d'obstacles. Le pays est envahi de monstres divers qui surgissent du néant, dès que vous mettez le pied à un endroit.

LES AMIS

Comme dans tout jeu d'arcade-aventure qui se respecte, vous rencontrerez des personnages qui vous seront utiles. Les hôtellières vous offrent (ou plutôt vous vendent le plus souvent) l'hospitalité, vous permettant de recharger vos points de vie. Les tenanciers de boutiques vous permettent d'acquérir des armes et différents objets utiles, mais n'oubliez pas que les prix varient d'un endroit à l'autre ! Faites jouer la concurrence si vous le pouvez. Tiens, pendant qu'on parle argent : un bon moyen de se renflouer sans combattre reste le casino qui vous invite à quelques jeux de cartes.

Ce qui est gratuit, en revanche, ce sont les indices donnés par les différents personnages rencontrés en route : discuter systématiquement avec eux, se révèle, en effet, très utile. Tous les dialogues se font en anglais, mais rassurez-vous, le vocabulaire utilisé est suffisamment simple pour que cela reste très compréhensible.

LA SAUVEGARDE

Signe d'une durée de vie appréciable, le pays à explorer brille par son immensité.

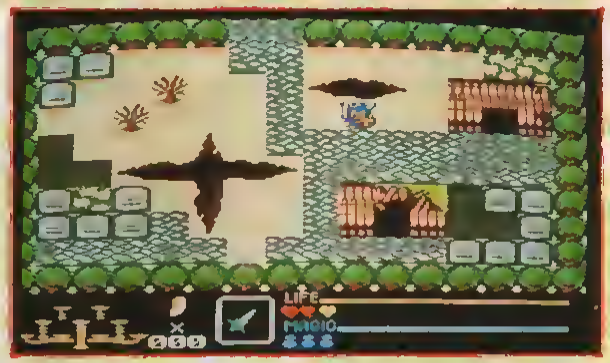
continuer la partie. La première est un « continue » qui vous coûte une partie de votre argent mais conserve les objets déjà ramassés (ouf ! Tous ceux qui ont bien galéré sur Zelda apprécieront). Pour reprendre la partie après l'extinction de la console, vous disposerez, également, d'une possibilité de sauvegarde. La batterie incorporée à la cartouche permet de conserver jusqu'à trois positions, ce qui n'est pas du luxe, mais attention : seuls les sages peuvent vous offrir une sauvegarde. A vous de trouver leurs cachettes ..

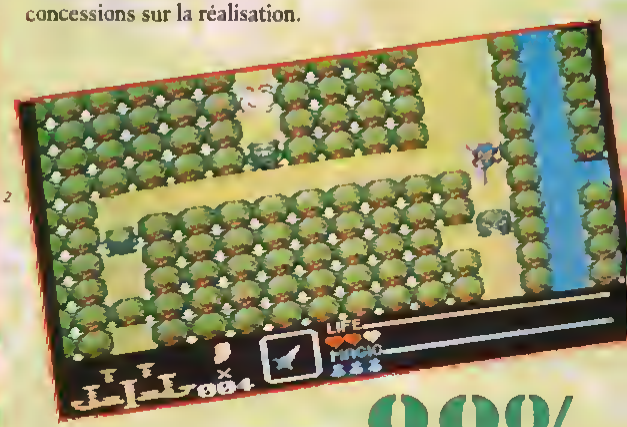
L'OPINION

Niveau réalisation, on ne peut pas vraiment dire que ce soft arrache les tripes de la Master : graphismes, animations et bruitages sont tout juste corrects, surtout comparés au niveau atteint par les dernières réalisations de cette console. Mais on ne peut pas vraiment lui en faire grief. C'est malheureusement une constante dans ce type de jeu : une cartouche n'est pas infinie et, pour faire tenir toutes les salles, il est nécessaire de faire des concessions sur la réalisation.

Finalement, le seul reproche important que je ferais à Golden Axe Warrior réside dans son absence d'originalité : c'est bien gentil de pomper à droite à gauche, mais le résultat est fatalement moins épicé qu'un jeu original. Malgré tout, les bonnes vieilles recettes ont déjà fait leurs preuves et le jeu tient bien la route : les possesseurs de Master qui, depuis Ys, n'ont pas eu grand-chose à se mettre sous la dent, seront très heureux de s'y recoller pour des semaines entières d'exploration et de combats ■

Iggy, n'a pas de back-up, lui.





1 Qui a dit « On dirait Zelda ? »

2 - Toujours stressante l'entrée dans un temple

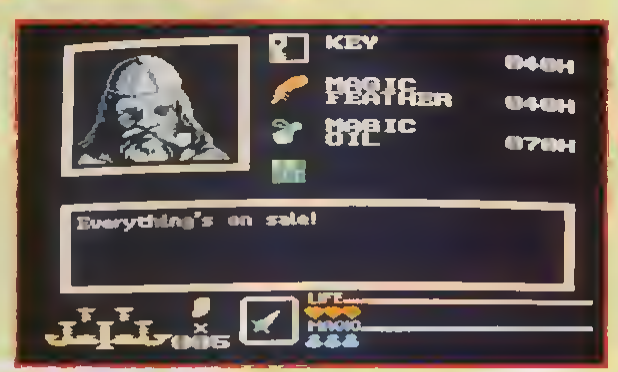
3 Sinistre ce village mais une pomme d'or s'y cache

4 Mais en arbre, ça ne bouge pas, généralement ?

5 Le tableau de sélection

D'ailleurs, la carte livrée avec le soft n'en couvre qu'une partie. Vous pourrez même utiliser différents moyens de transport comme un canoë, un bateau et un ballon dirigeable. Et bien-sûr, pour gagner, il faudra récolter une foule d'objets.

Golden Axe Warrior est très long, si long qu'il n'est pas envisageable de reprendre à zéro à chaque mort. Vous disposez de deux moyens de

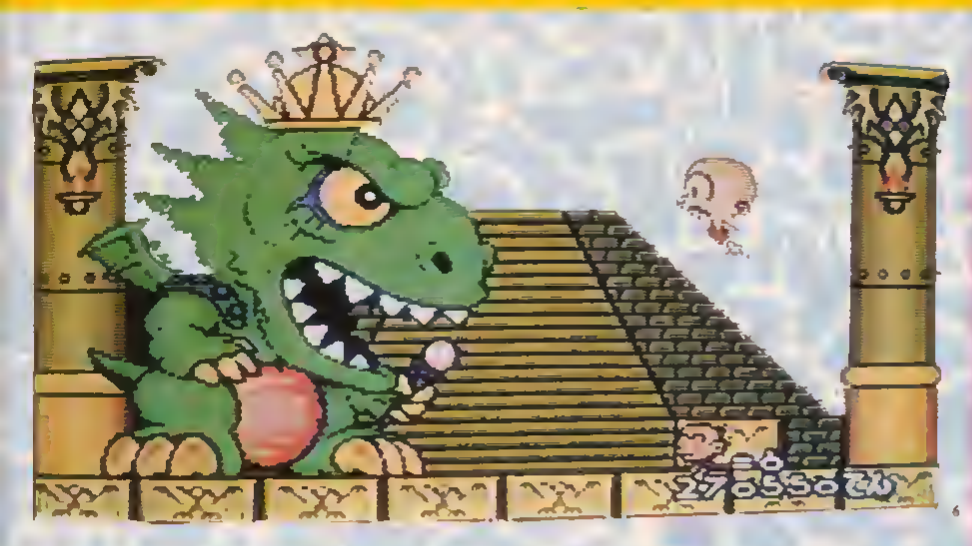


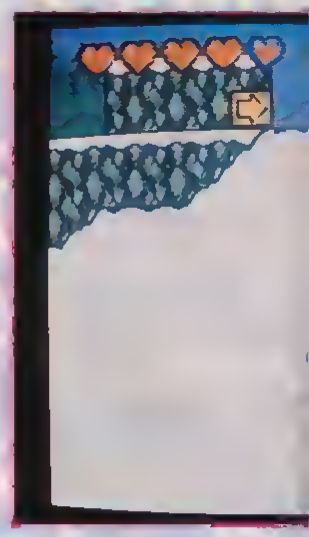
88%

EN RESUME

GOLDEN AXE WARRIOR

- Console : MASTER S.
- Genre : arcade/rôle
- Graphisme : 77 %
- Animation : 75 %
- Son : 78 %
- Difficulté : 86 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 90 %





PC KID II

Sorti tout droit de l'esprit décérébré de programmeurs fous, voici le héros le plus délirant de tous les temps, j'ai nommé PC Kid. Même les Monthy Python font figure de films intellectuels comparés à ses nouvelles aventures.

Attentioo les yeux, voici un jeu qui va faire très très mal ! Attendu depuis pas mal de temps par tous les « Nec-vrosés » que nous sommes, la suite des péripéties du préhisto-kid à la tête surdimensionnée tient ses promesses. J'vous raconte pas l'délire.

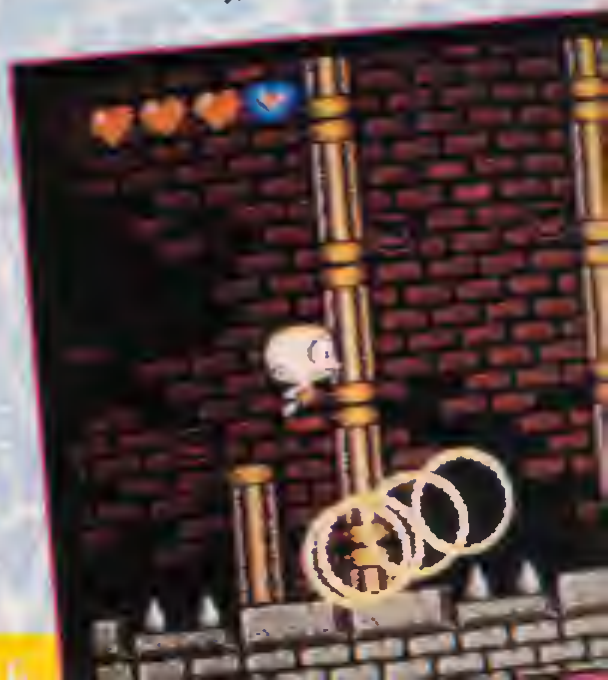
TOUT DANS LA TETE

Il faut le signaler, PC Kid est un des rares héros à se servir presque uniquement de sa tête. Pour quoi faire ? Mais qu'est-ce qu'on peut bien faire avec une tête à votre avis ? On s'en sert pour donner des coups de boules bien sûr. Et, effectivement, c'est ainsi que ootre « Pithécantropus computerurus » se débarrasse de ses adversaires. Et quels adversaires ! Cela va du poisson qui sort de l'eau avec son masque et son tuba au ptérodactyle rose qui vous avale tout cru en passant par le dragon cracheur de feu ou le tricératops bleu à la croupe fragile (jouez, vous comprendrez). Quant aux boss de fin de oiveau, ils sont encore plus délires : une tortue-volcan, un rhino hypootiseur... et la galerie de portraits est loin d'être eotièrement brossée.

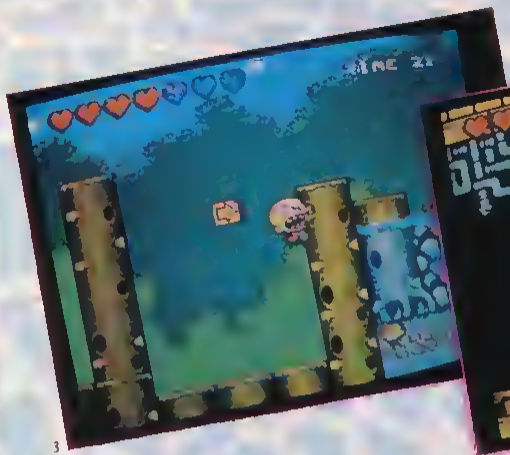
Mais la variété ne se limite pas seulement aux ennemis. Les décors traversés par notre héros sont également très nombreux et vous passerez allègrement d'un paysage enneigé à la chaleur étouffante des tropiques ou bien nagerez entre deux eaux avant de vous introduire dans un énorme bateau... Bref, le dépaysement est assuré.

SMILEY : LA CLE DE LA REUSSITE

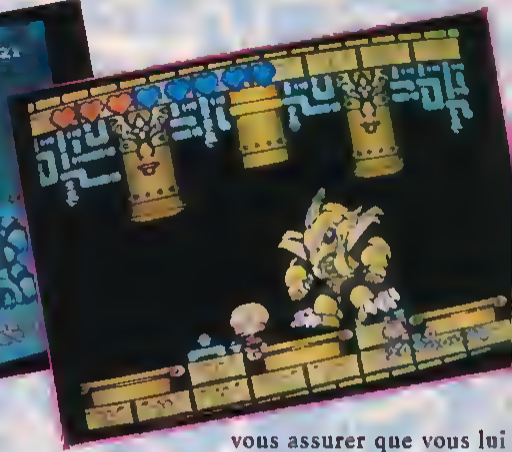
Au cours de vos déambulations, vous aurez l'occasion de ramasser des smiley, ces petites pastilles jaunes souriantes. Ils sont déterminants quant à la réussite de votre aventure. En effet, selon la quantité de smiley que vous aurez ramassée vous aurez droit, à la fin des quatre premiers stages, à des bonus plus ou moins intéressants. Avec moins de 10 smiley vous n'aurez rien, mais si vous eo avez au moins trente, vous êtes certain de récupérer toute votre énergie perdue (symbolisée par trois cœurs eo haut de l'écran) et



2



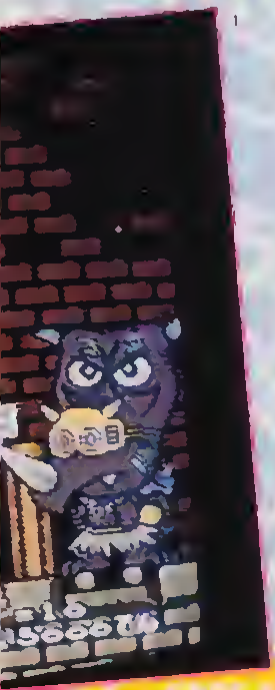
3



un cœur supplémentaire. Donc, si vous assurez bien, à la fin du troisième niveau, vous pouvez avoir doublé votre capacité de résistance aux chocs. Avec 10 ou 20 smiley, les bonus sont évidemment moins intéressants.

Ah, une dernière chose : vous ramasserez un maximum de smiley à l'intérieur des stages spéciaux auxquels vous accédez par l'intermédiaire d'une tulipe rouge. Ces stages, au nombre de huit,

4



1

vous permettront de ramasser un maximum de 10 smiley et de vous ravitailler en énergie.

FACILE LE JEU ? C'EST VITE DIT

La première fois que l'on joue à ce jeu, on est éclaté par les actions de PC Kid, par les multiples expressions de son visage, par ses transformations en gonzesse ou en monstre et par les tronches incroyables de ses ennemis. Mais on a l'impression que le jeu est vraiment facile. Un joueur, même moyen, arrive sans problème à la fin du troisième stage au bout d'une ou deux parties. Seulement après, ça se gâte. Encore, le quatrième stage, ça va, mais le cinquième est déjà beaucoup plus dur. Une quantité incroyable d'ennemis vous agressent sans répit. Un endroit créé spécialement pour vous affaiblir encore avant l'accession aux stages supérieurs.

Le sixième stage, lui, vous place à l'intérieur d'une immense tour, peuplée de peu d'adversaires mais qui exigera de vous une parfaite maîtrise des sauts. Enfin, le septième stage réunit quatre parcours spéciaux (assez longs) au bout desquels vous attendent à nouveau les boss des quatre premiers niveaux. C'est après les avoir de nouveau défaits que vous affronterez l'ultime boss, un énorme dragon couronné. Je peux vous assurer que vous lui taperez dans l'oeil.

Ici, à *Player One*, tout le monde a craqué pour ce jeu qui est sans nul doute un hit incontestable et qui risque bien de figurer en bonne place au panthéon des grands classiques de la Nec. Un achat qu'on ne peut pas regretter ■

PC Chris

1 Un boss qui vous fera mourir de rire

2 Un super passage secret au niveau enneigé du jeu.

3 Moi, je me brosse régulièrement les dents avec ...

4 - L'ascension infernale vas y PC Kid !!!

5 Ce robot n'est qu'un « amuse-gueule » avant.

6 LE boss ! Un vrai dur avec son brassard clouté

97%

EN RESUME

PC KID II

- Console : CORE G.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 89 %
- Animation : 87 %
- Son : 70 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 98 %

MICKEY MOUSE

CASTLE OF ILLUSION

Après avoir promené son air nonchalant sur Megadrive et sur Master System, Mickey contre-attaque sur Game Gear... Mickey, c'est dans la poche !

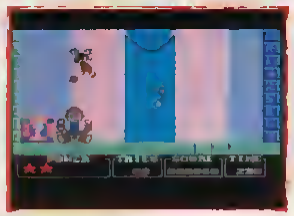
Alors que Sonic fait beaucoup de bruit sur Megadrive, une bande d'irréductibles testeurs (les Player One mens) continuent de s'éclater sur celui qui apparaît de plus en plus comme le vrai héro de Sega : j'ai nommé Mickey Mouse. Car contrairement à son collègue, le hérisson bleu, Mickey peut se vanter d'avoir fait ses preuves sur toutes les machines de la marque ! Et quelles preuves ! Car, Sonic a beau être l'un des jeux les plus beaux du monde, on s'en lasse trop rapidement (quelques heures suffisent...). En revanche, sur Mickey, pas de problème ! Castle Of illusion peut ressortir dans dix ans sur une 128 bits, que l'on continuera d'y jouer avec autant de passion... De plus, il est désormais possible d'emporter en voyage ce méga-jeu, grâce à la Game Gear.

IN THE POCKET

Mettons les choses au point, Castle Of Illusion sur Game Gear est identique à la version Master System ! Vous me direz, c'est oormal, puisque la Game Gear n'est ni plus ni moins qu'une Master System portable ! Et comme Mickey y était excellent, on retrouve le même plaisir de jeu. Mickey doit toujours sauver Minnie des griffes de la sorcière Mizrabel. Pour cela, il faut qu'il rapporte les sept joyaux planqués dans le château des Illusions. L'aventure est au rendez-vous !

TOUT « PORTE » A CROIRE !

Castle of Illusion vous offre la possibilité, avant d'attaquer les choses sérieuses, de vous entraîner dans le mode «practice». Au cours de cette mini-partie, vous visiterez les trois premiers niveaux du jeu normal, mais sur une courte distance. A peine quelques obstacles, et vous tomberez sur les joyaux. Ce mode vous permet d'apprendre à bien



2

3

maîtriser les différentes techniques dont doit user Mickey pour vaincre ses ennemis. Le mode « normal » n'est rien d'autre que le jeu complet, soit six tableaux. Chaque tableau se cache derrière une porte. Les trois premières portes sont au premier étage. Une fois que vous les avez complétées, les portes sont murées et une echelle apparaît sur la gauche de l'écran. Elle vous mène directement au deuxième étage. Deux nouvelles portes vous y attendent. On finit, ainsi, au troisième étage, par le tableau final. Lorsque vous avez plusieurs portes sur un étage, vous pouvez choisir celle qui vous convient pour commencer.

MICKEY SE FAIT « CHAMBRER » !

Les six tableaux se déroulent tous dans un endroit différent. D'abord la forêt enchantée, ensuite la chambre d'enfant, enfin le tableau des patisseries, qui se disingue légèrement des autres. Le décor (constitué de biscuits, de croissants et de plaques de chocolat !) défile de droite à gauche et sans interruption pendant la première moitié du tableau. Cela vous oblige à sauter très rapidement d'une plate-forme à une autre, sous peine d'être écrasé par le bord de l'écran. Aprés ça, on se retrouve dans la bibliothèque géante, qui met en scène des ennemis en forme de lettres de l'alphabet (il sont très dangereux, car leurs mouvements sont imprévisibles et si vous rebondissez dessus, il se divisent en plusieurs petites lettres... Aaargh, je les déteste !). Le suivant vous promène dans la tour de l'Horloge avec ses engrenages, ses balanciers et ses écrous animés ! Et vous finissez dans l'antre de Mizrabel, poursuivi par des fantômes ! Chacun de ces tableaux est terminé par un « Boss » de fin de niveau genre arbre géant, clown sauteur, gâteau au chocolat ou horloge infernale. En fin de jeu, vous tombez face à Mizrabel en chair et en os !

DES GATEAUX POUR LA VIE

La seul arme de Mickey, c'est le saut ! En appuyant deux fois sur le bouton de saut, il s'accroupit et rebondit sur ses ennemis. Il arrive même que ce soit la seule façon de passer un obstacle ! Quand Mickey trouve des parts de gâteau, il gagne des points d'énergie. Quand il trouve des oreilles (de Mickey, bien sûr !), cela lui rapporte une vie supplémentaire. Et si il n'a plus de vie, il peut utiliser l'un des neuf « continue » à sa disposition.

VOTEZ MICKEY !

Le passage du «cathodique» aux «cristaux liquides» s'est fait sans douleur pour Mickey ! Bien que l'écran un peu flou et insuffisamment contrasté de la Game Gear n'arrange pas les yeux ! A part cela, Mickey est toujours aussi mignon, jouable et passionnant... C'est LE jeu à avoir pour tous les possesseurs de Game Gear ■

Crevette monte au créneau

1 - C'est pas du bois tendre !
2 - Une mauvaise surprise !
3 - Un qui vous dépôtter du chocolat !
4 - L'étoile rouge augmente vos points de vie !
5 - Une horloge qui ne tourne pas rond.
6 - Maudites lettres !

Crevette se mouille :

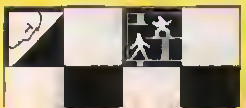
- Au-dessus de certains coffres, on en trouve d'autres, invisibles, il suffit de sauter à pieds joints pour les faire apparaître.
- La fumée de la locomotive, dans la chambre d'enfant, sert de plate-forme pour atteindre l'echelle d'en haut.
- A côté du joyau, dans la tour de l'Horloge, un coffre invisible cache une vie supplémentaire.

97%

EN RESUME

CASTLE OF ILLUSION

- Console : GAME GEAR
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 96 %
- Animation : 95 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 91 %
- Player Fun : 96 %



BATMAN

Après le grand écran et le petit écran, c'est au tour du mini-écran de la Game Boy d'accueillir l'homme chauve-souris... Va y avoir de la bat'ston !

Une chauve-souris qui fait près de deux mètres de haut, ça vous dit quelque chose ? *I'm Batman*, le *dark* super-héros ! Mais pas le Batman tiré des premières BD de Bob Kaoe, son inventeur. Non, plutôt le super héros tonitruand interprété par Michael Keaton dans le film de Tim Burton. Moteur, ça tourne !

T'ES PAS CAPE ?

Avant d'attaquer le vif du sujet, une petite présentation du jeu s'impose. Dès que l'on se lance à tête perdue dans les premiers levels, on se trouve face à l'un des meilleurs jeux de plate-forme disponible sur Game Boy. On a affaire, surtout, à quatre levels divisés en trois stages. Sauf le level 3 qui, bizarrement, n'est divisé qu'en deux ! En fait, c'est après quelques heures de rudes combats, en débarquant dans ce fameux level 3, que l'on comprend mieux pourquoi il n'y a que deux stages : notre fabuleux jeu de plate-forme se transforme en... shoot'em up ! Réussir les deux genres dans un seul jeu, moi je m'incline, que dis-je, je me prosteme !

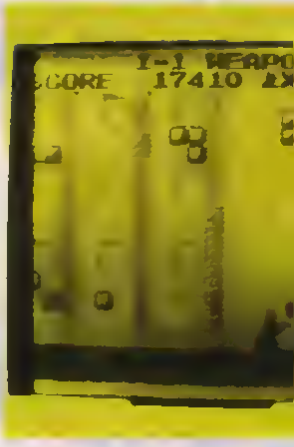
BATMAN TIENT LA PLATE-FORME

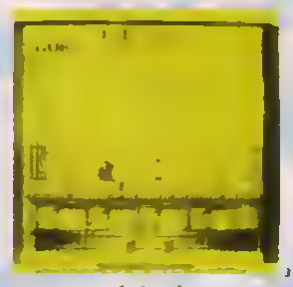
La partie plate-forme reste la plus importante du jeu : des rues de Gotham city jusqu'à la cathédrale en passant par le musée, il va falloir jouer des boutons a et b pour enjamber des kilomètres d'obstacles et tirer sur des centaines d'ennemis, voire... faire les deux en même temps ! Comme dans **Super Mario**, il est possible de modifier la trajectoire de **Batman** pendant un saut, mais il est moins maniable, il faut donc bien calculer où l'on va arriver, et anticiper dès qu'il décolle. Batman peut aussi se baisser et avancer accroupi (pratique pour le level 1-2, quand vous devez passer sous des escaliers pour choper un maximum d'options !).

DES BRIQUES BROKEN

Outre le sauteur, notre héros doit jouer les casseurs ! Car tout au long de son parcours, il va rencontrer plein de petites briques, des blanches et, plus rarement, des noires. Batman utilise son arme pour les détruire, mais il ne doit pas le faire n'importe comment. S'il tire sur les briques noires, il verra apparaître une option, qu'il peut prendre ou pas. Quant aux briques blanches, il peut être utile d'en détruire certaines, et d'en laisser d'autres entières. Car elles peuvent servir de plates-formes ! Mais aussi bloquer le passage ! On en rencontre souvent entre deux plates-formes, il ne faut pas hésiter à les détruire, sinon vous butez dedans et ratez la plate-forme.

Il faut faire gaffe, aussi, aux blocs de pierre qui tombent sur vous (level du





1 - Le fin du premier tableau.
2 - Batman passe partout !
3 - Les boomerangs sont très efficaces contre Jack Napier
4 - Conservez les bat-protections le plus longtemps possible
5 - Superbes, les décors du musée.
6 - Un shoot'em up des plus exclusifs.

musée de Gotham), il faut tout de suite ressauter sur la plate-forme suivante, sous risque de voir sa barre d'énergie en prendre un sacré coup. Quant aux ennemis (des hommes de main et des robots du Joker), il faut toujours penser à se baisser pour leur tirer dessus, cela évite de se prendre des balles dans le buffet !

TIRE AU FLANC

Pour la partie shoot'em up, Batman prend les commandes de sa bat'aile volante et s'oppose à des avions radiocommandés et à des hélicos, envoyés par le Joker. Je vous préviens, « *ça speede* » un maximum et les nerfs en prennent un coup !

Y A DE L'OPTION DANS L'AIR...

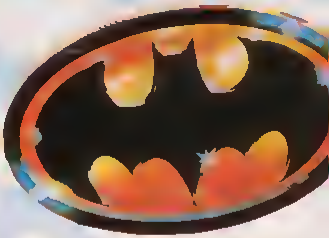
Ah ! On arrive aux options ! Eh bien, il n'y a pas de réelles nouveautés, c'est surtout des options pour changer d'armes. Il ne faut pas se tromper dans le choix de celles-ci, sinon, vous aurez plus de mal à passer ! Le tir court est à éviter à tout prix. Les batarangs ne sont pas efficaces : il faut attendre que ceux que vous avez envoyés reviennent, pour tirer une nouvelle salve.

Le mieux reste quand même le laser, il ne fait pas de cadeau. Les batwings sont aussi très pratiques (elles tournent autour de vous, et vous protègent). Il existe encore des options qui augmentent ou diminuent la vitesse de votre arme. Le reste, ce sont des bonus style Power up ou vies supplémentaires...

BATMAN, J'EN VEUX !

On ne peut qu'être séduit par ce jeu exceptionnel, l'un des meilleurs sur Game Boy, un giga-hit ! Tout y est parfaitement réalisé : la musique est plus que magistrale, la jouabilité est parfaite, les graphismes sont agréables et très lisibles. Un jeu de plate-forme parfait, des levels shoot'em up meilleurs que la plupart des jeux de tir sur Game Boy... c'est vraiment une réussite.

Crevette, bat'tit sa réputation !

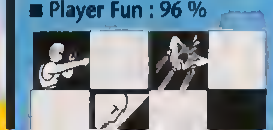


94%

EN RESUME

BATMAN

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 90%
- Animation : 94 %
- Son : 95 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie :89 %
- Player Fun : 96 %



La sélection NINTENDO™

ACCESSOIRES SHOP

190F

En cadeau pour toute commande: une figurine de Super Mario !*

* sauf pin's

HAUTEUR REELLE 7 CI

LE DOCK DE RANGEMENT NES

Vos cartouches Nintendo commencent à traîner partout, exposées aux chocs et à la poussière ! Cette boîte de rangement est la solution ! Jusqu'à dix cartouches peuvent y être rangées, à l'abri de l'usure grâce à sa porte coulissante. Commandez-le vite... Vos cartouches sont fragiles !

65F les 5 boîtes

LE VIDEOGAME CADDY NES

Compacte, solide, la boîte de rangement Vidéo Game Caddy protège jusqu'à dix cartouches Nintendo ! Le couvercle assure une sécurité maximale et conserve vos cartouches à l'abri de la poussière.

110F

LES COFFRETS PLASTIQUE NES

Pour un petit nombre de cartouches, adoptez la protection autonome de ces boîtiers plastique ! Comme ils sont transparents, vous identifiez immédiatement le titre du jeu.

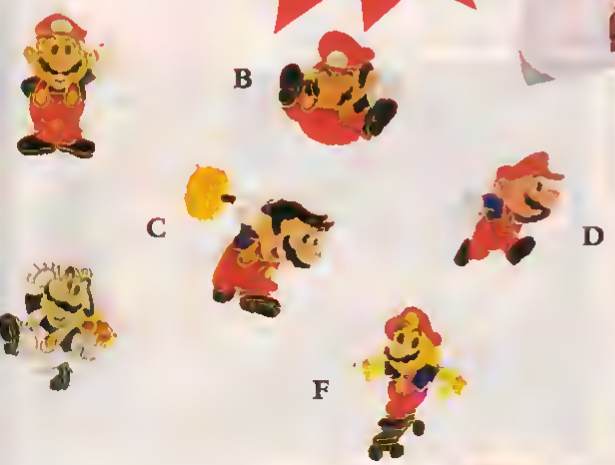
*Nintendo, Game Boy, VideoLink, Super Mario sont des marques déposées de Nintendo Inc.

PIN'S SUPER MARIO

25F l'un

Commandez tout de suite les Pin's Super Mario !

125F la série



LES CROQUE-LACETS SUPER MARIO BROS

Suivez les traces de Mario et Luigi en portant ces croque-lacets à l'effigie de vos héros préférés !

50F la paire

LE BOITIER NEXOFT

Le boîtier Nexoft est un véritable blindage contre les chocs. Pratique, il permet de porter votre Game Boy, cinq jeux, le casque et le VideoLink en bandoulière !

OFFRE SPECIALE 150F

SATISFAIT OU REMBOURSE DANS LES DIX JOURS.

(Frais de port exceptés Retour en port payé dans l'emballage d'origine)

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL :

VILLE :

SIGNATURE (des parents pour les mineurs) :

ACCESSOIRES	QTE	PRIX
TOTAL :		
FRAIS DE PORT ACCESSOIRES :		20 F
FRAIS DE PORT PIN'S :		5 F
TOTAL :		

Envoyez votre bon de commande à :
ACCESSOIRES SHOP - BP 108 - 92164 ANTONY Cedex.

☐ Je paie eo chèque (ou mandat-lettre) libellé à l'ordre d'ACCESSOIRES SHOP.

Cadeau

* Jeux, cartouches, Game Boy, VidéoLink, et piles non fournies.

Comme un billard ne rentre pas facilement dans le coffre d'une voiture, Bandaï vous en propose un, qui tient dans la poche !

Si vous n'êtes pas un pro du billard, je vais vous faire un petit topo en guise d'introduction. Il existe plusieurs types de billards : le français, le 9 ball, le snooker... Pour certains, comme le billard français, la table est différente (il n'y a pas de trous pour les boules) mais pour SidePocket, c'est le billard dit : « américain » qui nous intéresse (sa table comporte six trous, dans sa version classique et en « 9 ball »).

LE JOUR TOUTES LES BOULES SONT GRISES !

Lorsque vous allumez votre Game Boy, la page de présentation vous met tout de suite dans le bain en vous demandant quel type de partie vous intéresse : « 9 ball » ou « pocket play » ?. En mode « 9 ball », vous devez mettre toutes les boules dans les trous, les unes après les autres, en partant du plus petit numéro (la boule n° 1) jusqu'au plus grand : la « fameuse » boule n° 9. Mais tout se complique et afin de ne pas être éliminé, la première boule que vous touchez doit porter le plus petit nombre de celles qui restent sur la table. Je vous explique : imaginons que la boule n°4 soit la plus petite boule restante. C'est elle que vous devez mettre dans le trou en priorité, mais c'est également elle qui doit être toucher la première par votre boule blanche, sous peine de perdre le point. Le mode Pocket n'est pas très éloigné du « 9 ball », vous devez aussi faire tomber la boule qui possède le plus petit numéro mais, contrairement au « 9 ball », vous n'avez qu'un nombre limité de coups pour atteindre votre but.

BOULLESVERSANT !

Une fois le jeu choisi et la bande sonore sélectionnée, vous rentrez dans la salle de billard. La table est vue de dessus. Pour commencer, les boules sont en triangle, et la blanche en position. Avec la croix de direction vous bougez les simulations de trajectoire pour ajuster votre tir. En maintenant appuyé le bouton « a » et la croix de direction, vous décalez le curseur qui symbolise l'endroit sur lequel votre boule blanche va frapper. Il ne reste plus que la jauge de puissance, et votre coup part.

Pour le premier coup, on tape dans le tas.

LA GAME BOY CHOPPE LES BOULES !

De très rares simulations réussies de billard en jeu vidéo ont démontré que la chose était possible. Malheureusement, cette version Game Boy ne tient pas la route: le contour des boules (en alternance avec leur numéro) est confus, les effets sur les boules manquent de précision, et l'ergonomie d'ensemble du jeu est simple mais pas assez souple à l'emploi. La bande sonore est trop répétitive avec des thèmes insuffisament variés et le plaisir de ce jeu n'est pas au rendez-vous, même pour les amateurs de ce noble passe-temps...

Crevette, ne fait jamais de "fausse-queue" !

La page de sélection.

59%

EN RESUME

SIDE POCKET

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de stratégie
- Graphisme : 75 %
- Animation : 64 %
- Son : 79 %
- Difficulté : 59 %
- Durée de vie : 45 %
- Player Fun : 60 %

La Formule 1 se pilote à quatre...

Sur Game Boy !

F1 Race est une véritable révolution sur Game Boy ! En effet, jusqu'à maintenant, seules deux Game Boy pouvaient se connecter pour jouer ensemble. Avec F1 Race et le petit accessoire qui est vendu avec (Four Player Adapter), ce sont quatre joueurs qui vont pouvoir s'affronter ! Mais attention, la compétition est si intense sur F1 Race, que vos trois amis ne vont pas le rester très longtemps ! Alors, que le meilleur gagne...

POUR ETRE PILOTE, IL FAUT UN BON PISTON...

Trois options principales s'offrent à vous : « grand prix », « time trials » et « multigame ». Le premier choix, « grand prix », vous engage pour une saison complète au championnat du monde. Il présente une originalité de taille : tant que vous ne terminez pas en tête d'une course, vous ne passez pas à la suivante ! Et croyez-moi, dès la troisième course il vous en coûtera plusieurs litres de... sueur rien que pour figurer dans les premières places (les autres voitures sont pilotées par l'ordinateur !) . En « time trials », vous luttez contre la montre. Deux sous- options vous sont proposées « avec obstacles »(des concurrents vous bloquent le passage) ou « sans ». Puis vous choisissez le circuit qui vous convient. A vous, alors, de faire des temps « canons » (une pile intégrée dans la cartouche sauvegarde vos résultats). Reste l'option la plus fabuleuse, « multigame », qui permet de jouer à deux, trois ou quatre ! De plus, vous avez le choix de vous battre sur 1, 3 ou 5 circuits différents.

LE TURBO A LA PECHE !

F1 Race demande une concentration extrême, la moindre inattention, et vous finissez dans un panneau. Les commandes sont simples : un bouton pour accélérer, un autre pour freiner ! Un turbo vous donne, sur commande, une très forte accélération, mais utilisez-le avec parcimonie car il n'est pas inépuisable. Avant la course, vous avez le choix entre deux voitures, l'une est très rapide, l'autre moins mais possède un turbo plus puissant ; cependant ne l'utilisez jamais dans les virages sous peine de sortie garantie...

ÇA GAZE POUR F1 RACE

Ce jeu est une véritable folie ! L'animation est très rapide, les graphismes sont réussis et la jouabilité est maximale ! On rentre rapidement dans la partie, et la pression exercée sur vos nerfs demande beaucoup d'énergie... Quant aux parties à quatre, c'est l'extase !■

Crevette,
fidèle à son Prost !

1 - Le turbo à fond les manettes !
2 - Ça dérape sec dans les virages.

2

1

92%

EN RESUME

F1 RACE

- Console : GAME BOY
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 90%
- Animation : 94%
- Son : 86 %
- Difficulté : 92 %
- Durée de vie : 91 %
- Player Fun : 92 %

RADAR MISSION

La Game Boy se permet un sublime hommage à la bataille navale, le jeu préféré des écoliers du monde entier...

Finis la légendaire feuille de papier Clairefontaine et le bon vieux stylo Bic, vive l'écran à cristaux liquides et la croix de direction... La bataille navale débarque sur Game Boy, c'est la fin d'une époque ! Mais la magie Nintendo a fonctionné et notre chère bataille navale est là, intacte, sur l'écran monochrome de la console portable *number one*...

DEUX JEUX MARINS

Radar Mission, c'est deux jeux en un ! Selon le principe cher à Nintendo depuis plus de dix ans, vous avez le choix entre Game a et Game b (que de souvenirs !). Le Game a vous ouvre les portes de la bataille navale classique. Le Game b change de style et vous propose un petit jeu d'arcade inspiré des simulations de sous-marins.

TOUCHE COULE ELECTRONIQUE

Avant de commencer la bataille navale, il faut sélectionner la taille de la grille (8X8, 10X10 ou 12X12) et la tête de votre adversaire. Après cela, on se retrouve rapidement sur cette fameuse grille pour placer vos bateaux comme il vous convient. Votre flotte, et celle de votre ennemi se composent d'un porte-avions (5 cases), d'un cuirassé (4 cases), d'un sous-marin (3 cases), d'un croiseur (3 cases) et d'un destroyer (2 cases).

Quand tout est en place, il ne reste plus qu'à ouvrir le feu ! Vous pointez, avec un curseur, la case sur laquelle vous allez tirer. Une scène animée montre votre bateau qui tire un missile, et un autre qui passe au loin. Une explosion indique si vous avez touché un des navires de votre adversaire. Si tel est le cas, une marque vous l'indique sur votre grille qui s'affiche avec vos bateaux ; le coup de canon de votre adversaire s'inscrit ensuite à l'écran. Pour gagner, il faut couler toute la flotte ennemie.

AINSI FONDS, FONDS, FONDS...

Le deuxième jeu, le Game b, vous met aux commandes d'un sous-marin qui a pour mission de protéger un con-voi attaqué par un autre submersible. Un radar vous donne en permanence la position de votre adversaire ; vous pouvez naviguer en surface ou plonger (effet garanti !), tirer des torpilles ou des obus, acheter des options (double tir, moteur plus puissant). Le premier qui coule l'autre a gagné.

QUEL PIED... MARIN !

Cette première adaptation de la bataille navale est une réussite : graphismes très fins, excellente finition, jouabilité maximale... C'est le sans-faute. Le Game b est moins intéressant à jouer, mais renforce l'excellent rapport qualité/prix de ce jeu. De plus, la possibilité de jouer à deux via le Game Link permet de retrouver les mêmes sensations que sur la version... papier !

Crevette, se jette à l'eau !

1 - Le grille de jeu.
2 - Attention aux attaques aériennes !

90%

EN RESUME

RADAR MISSION

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 90 %
- Animation : 92 %
- Son : 90 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 94 %
- Player Fun : 90 %

La moto vous cherche des cross sur Game Boy... Pas besoin d'être accro de bécane pour s'éclater sur les pistes de Motocross Maniacs

Il ne s'agit pas d'une réelle simulation, mais plutôt d'un jeu d'arcade démoniaque, qui vous met en selle sur des parcours dignes des meilleures « montagnes russes » ! Maître du « wheeling » (roue arrière), voici le jeu de votre vie...

DES CIRCUITS A TON GRE !

A peine la présentation s'est-elle effacée, qu'une page de sélection vous offre la possibilité de choisir votre circuit de départ. Il existe huit circuits différents, de difficulté croissante. Lorsque vous en terminez un (c'est-à-dire que vous atteignez la ligne d'arrivée en un temps inférieur au temps limite), vous embrayez sur le parcours suivant, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous soyez éliminé. Le principe fonctionne même si vous partez directement du circuit n°7, et si vous le terminez, vous irez au n°8 ! Ces circuits sont une succession de loopings, de tremplins, de cailloux et d'un tas d'autres obstacles que l'on est plus habitué à rencontrer dans une fête foraine que sur une piste de moto !

Y'A MA MOTO QU'A DERAPE

Pour surmonter tout ça, vous contrôlez (avec le bouton "a") la vitesse de la moto. Avec le bouton b, vous obtenez l'effet « turbo » (le nombre de turbo est limité). Avec les directions droite et gauche de la croix de direction, vous contrôlez « l'assiette » de la moto (lorsqu'elle est en l'air, cela vous permet de la pencher vers l'avant ou vers l'arrière). La direction « haute » aide à prendre de l'élan sur les tremplins, sans utiliser de turbo. Toute la subtilité du jeu consiste à anticiper les obstacles pour incliner la moto dans le bon sens ; sinon, c'est la gamelle !

CREVETTE VA-T-IL PARLER DES OPTIONS ?

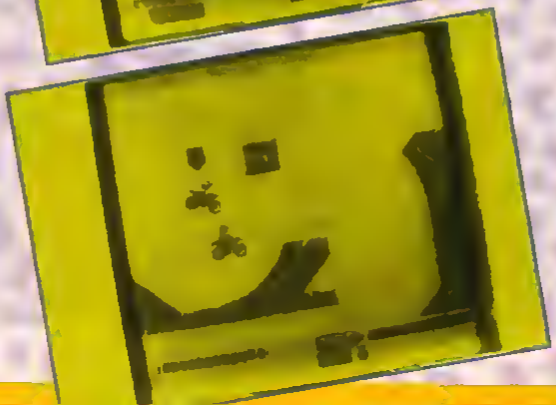
Ben, oui, c'est inévitable (de ping-pong), fallait bien qu'il y ait des options! D'abord sur la page de présentation (on peut courir en difficulté a, b ou c, avec plus ou moins de temps ou un adversaire plus ou moins acharné). Vous avez aussi la possibilité de jouer seul (e), seul (e) contre l'ordinateur, ou à deux Game Boy, par le biais du Game Link. Les autres options se rencontrent sur les parcours, placées dans des endroits (forcément) difficiles d'accès, elles offrent divers avantages comme des turbo en plus, des bonus pour aller plus vite, avoir de meilleurs pneus... De quoi transformer une malheureuse « 125 » en « 600 Ténéré » !

JE ROULE COOL !

J'vais vous avouer que ma Game Boy et moi, nous sommes tombés amoureux de ce petit jeu très sympa ! Graphismes simples, mais animation de qualité, jouabilité excellente... Un passe-nerf idéal !

Crevette

1


2

1 - Un parcours riche en émotions.
2 - La course à deux met les nerfs à rude épreuve.

90%

EN RESUME

MOTOCROSS MANIACS

- Console : GAME BOY
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 68 %
- Animation : 90 %
- Son : 84 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 91 %

Après avoir connu un certain succès sur d'autres consoles, ce clone de Tétris arrive enfin sur votre Core.

C'est, en fait, le troisième jeu du genre développé sur votre console préférée. Sans grande prétention, il n'en est pas moins assez agréable. Mais entrons immédiatement dans le vif du sujet.

GENERALITES

Le principe du jeu est très simple. Alignez verticalement, horizontalement et en diagonale, au moins trois gemmes de même couleur. Les joyaux apparaissent par groupe de trois et une pression sur le bouton 1 ou 2 permet d'intervertir leur sens. Lorsqu'il y a trop de bijoux, et que le suivant n'a plus l'espace nécessaire pour sortir, c'est le fatidique « Game Over ».

Sur la page du menu, deux choix s'offrent à vous, un mode d'arcade et un autre d'entraînement. Ce dernier permet de se familiariser avec le jeu et vous pouvez choisir de jouer avec quatre, cinq, voire, six couleurs. Je vous recommande vivement ce mode car en arcade, vous n'avez pas ce choix.

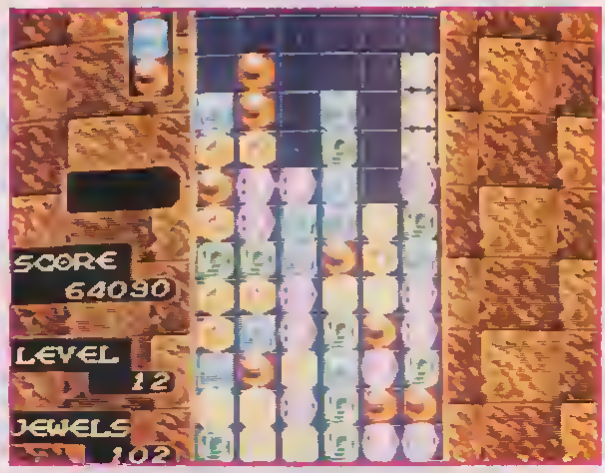
LE MODE ARCADE

Les joueurs confirmés, quant à eux, choisiront de démarrer directement avec le mode arcade et de commencer au niveau 0, 5 ou 10. Plus le niveau augmente, plus les points attribués sont élevés. Vous pouvez également vous permettre de placer un bijou en fonction de celui à venir, et ainsi occasionner des réactions en chaînes bien plus payantes.

Le jeu commence très lentement, mais vous pouvez accélérer la chute des gemmes d'une pression vers le bas. Rassurez-vous, très rapidement la chute des joyaux s'accroit au fur et à mesure que le niveau du jeu augmente. Lorsque la vitesse devient trop grande, vous pouvez à loisir faire une pause, et étudier calmement la situation. De temps à autres, un bijou magique, à la couleur particulière, fera disparaître toutes les gemmes de même couleur que celle sur laquelle il est tombé.

Bien moins riches en options que sur d'autres machines, Columns a, malgré tout, le mérite de détendre, mais il est certain qu'on risque de vite s'en lasser. ■

Wolfen



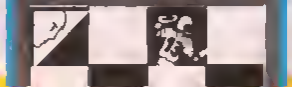
N°1 : Un bijou magique en haut et à droite
N°2 : Notez le score. Easy en mode « practice » à quatre couleurs.

72%

EN RESUME

MNS

- ORE
- eure : jeu de reflexion
- raphism : 70 %
- ation : 80
- ariable



Gunhed et Superstar Soldier font partie des jeux mythiques de la Core. Vous pouvez imaginer l'explosion de joie lorsque le troisième volet de la série est arrivé à la rédac.

Dommage que tout soit retombé aussi rapidement qu'un souflé de la veille. Gunhed III : la retraite. Je ne m'attarderais pas sur le scénario, inexistant comme d'habitude, sinon pour dire : aliens, espace et lasers. Tout le moode a compris ? Banzaï !

SAIGNANT OU A POINT VOTRE LASER ?

C'est sur un scrolling vertical qu'on nettoie des contrées hostiles. Notre petit vaisseau peut récupérer des armements divers : tirs multiples, anneaux verts, lasers bleus et lance-flammes, sans oublier les inévitables missiles et capsules de protection. Tieos, c'est marrant ! Les auteurs ont pensé à rajouter un menu de sélectioo où on paramètre tous les armements : à vous de choisir, par exemple, si vous préférez utiliser un laser droit, en spirale ou en bulle, ou eocore, si vous voulez des missiles guidés. On trouve également une autre option sympa, déjà offerte par Superatar Soldier : le jeu contre la montre.

REGRESSION

Après tout, il n'est pas mal ce jeu. Malheureusement, on a'y éclate dix fois moins qu'avec ses deux prédécesseurs.

Peut-être est-ce dû à l'actioo ? C'est bien gentil de faire des suites, mais il ne faudrait pas se contenter de pomper intégralement. Quasiment toutes les armes et les décors proposés par Final Soldier étaient déjà présents dans Superstar.

2

De plus, la réalisation est plutôt ratée, cette fois-ci. Si les scrollings et les sprites se déplacent toujours à vitesse supersonique, il y a nettement moins d'objets à l'écran en même temps et les graphismes donnent dans le genre sommaire, surtout en ce qui concerne les monstres de fin de niveau. Il faut attendre ces derniers pour retrouver des effets aussi impressionnants que ceux de Gunhed.

Fioalement, c'est vrai qu'on s'amuse bieo. N'empêche qu'on peut trouver bien mieux sur une bécane réputée pour la qualité de ses shoot them up et que, vu le très bon niveau de Gunhed et de Superstar Soldier, il y a de quoi vraiment être déçu. Après avoir commencé brillamment, la saga Gunhed s'achève dans les choux. *No comment !*

Iggy (mais ce n'est pas rationnel, Capitaine Kirk...)

1

1 La traversée du champ de météorites, un grand classique du shoot them up spatial

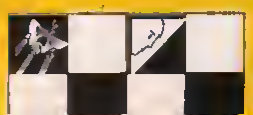
2 Un jumal, des jumeaux

70%

EN RESUME

FINAL SOLDIER

- Console : CORE G.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 70 %
- Animation : 70 %
- Son : 83 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 87 %



Oh cong, il fait 40 °C à l'ombre et tu voudrais faire un match de football. Mais t'es fou ou quoi ?

Sortir une simulation de foot ou de tennis sur Core tient un peu d'un comportement kamikaze. Final Match Tennis et Formation Soccer, à notre avis les meilleures simulations de ces deux sports toutes consoles confondues, mettent en effet la barre très haut. Hudson, auteur de certains des plus grands hits de cette machine (PC Kid, Gunhed...) se lance gaillardement dans l'aventure. Banzaï !

LES GRANDS MOYENS

Conscient de l'immensité de la tâche, les concepteurs n'ont pas lésiné. Dès le début, une petite animation montre une main sortant une HuCard de son étui et l'insérant dans la console. Très réussi. On retrouve ce souci du détail en cours de jeu : le choix des options est agrémenté de très beaux graphismes, les présentateurs télé commentent le match et lors des mi-temps, vous pourrez voir un petit ballet de *Pom Pom girls*. Sans oublier les superbes écrans qui annoncent quelle équipe a gagné. On ne pourra pas reprocher à Power Eleven d'être bâclé...

Côté options, on retrouve tout ce qu'on attend d'un jeu de foot : 12 équipes, choix du temps de jeu, de la position des joueurs sur le terrain, que du très bon. Vous pourrez, au choix, être spectateur , concourir en match seul contre la machine ou face à un copain ou tenter le mode "championnat" qui vous permet d'affronter toutes les équipes mondiales les unes après les autres .

FOOTBALL, TON UNIVERS IMPITOYABLE

Le jeu est vu de dessus ce qui présente des inconvénients et des avantages : on visualise mieux ce qui se passe mais c'est moins esthétique que l'angle de vision adopté par Formation Soccer. Tackles, passes, shoots, corners sont présents et le jeu est suffisamment rapide pour éclater les fans de foot. Les pénalties se font en 3D à travers les yeux du goal ce qui est très impressionnant...

Niveau réalisation, Power Eleven se défend bien sans être grandiose : les joueurs, bien dessinés, bougent de manière réaliste, le scrolling est parfait, et les bruitages sont très sympa, avec un petit « Kick off ! » digitalisé de bon effet. Même si, bruitages exceptés, on reste en dessous de Formation Soccer, il n'y a quand même pas de quoi rougir.

Finalement, Power Eleven est un bon challenger mais il est de loin de déloger le tenant du titre. Formation Soccer gagne aux points. *Next one* ■

Iggy

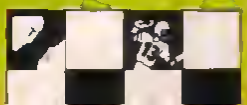
1 Réussi, l'effet de zoom
3 Goal ???
2 L'homme invisible fait du sport.

80%

EN RESUME

POWER ELEVEN

- Console : CORE G.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 76 %
- Animation : 73 %
- Son : 74 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie . 84 %
- Player Fun : 86 %



Un gentil héros tout rond et tout poilu, des fantômes et des pieuvres sympathiques comme des contrôleurs de la RATP : savant mélange de réflexes et de réflexion, Skweek débarque sur Nec...

Une fois n'est pas coutume : laissons-nous aller et crions bien fort « cocorico ! ». Ça n'est pas tous les jours qu'un jeu initialement conçu par des Français se retrouve sur console (c'est carrément la première fois sur Core !). En fait, ce soft n'est que l'adaptation d'un classique déjà célèbre sur micro...

NOS AMIS LES BETES

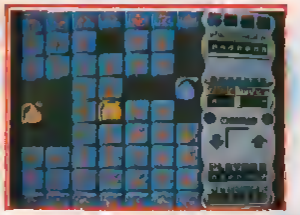
Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore ce jeu mythique, une rapide présentation s'impose. Le principe en est simple : chaque level se compose de nombreuses petites cases bleues que vous devez toutes parcourir les unes après les autres. Bien entendu, l'agencement de ces cases change suivant le tableau où vous vous trouvez. Lorsque vous passez sur une case bleue, elle devient rose. Et lorsque vous êtes passé sur toutes les cases d'un même tableau, vous passez au niveau suivant.

Vu comme ça, ça a plutôt l'air facile ! Le problème, c'est qu'un tas de petites bestioles malfaisantes tente de vous empêcher de réussir : des espèces de choux-raves « relookés » Walt Disney, des fantômes qui se déplacent en tous sens, toute une faune au contact de laquelle vous mourrez à coup sûr.

Pour corser le tout, il y a aussi les pieuvres qui vous tirent dessus, les cases fléchées qui vous entraînent où il ne faut pas et les blocs de glace sur lesquels vous glissez lamentablement.

HEU-REU-SE-MENT IL Y A BONUS !

Rassurez-vous, notre héros a quand-même quelques armes pour se défendre : il a la possibilité de tirer sur ses ennemis. Et pour que vous alliez plus loin que le niveau 1, les concepteurs ont parsemé le jeu de multiples bonus ! Vies supplémentaires, chaussures antidérapantes, tirs multidirectionnels et bonus « exit »



qui vous permettent d'accéder directement au niveau suivant.

PRISE DE TETE

Cette adaptation de Skweek sur Core est en tout point comparable aux précédentes versions : on retrouve le même plaisir de jeu. Les musiques sont toujours aussi entêtantes et les graphismes aussi bons...

Bref, vous l'aurez sans doute compris : si vous aimez les casse-tête qui demandent, en plus, du réflexe, Skweek est fait pour vous ■

Gambas le « skweeker »

1 - Faites gaffe aux pieuvres qui tirent en diagonale !

2 - Level 59 : suivez la flèche.

3 - Level 89 : vous devez attendre que vos ennemis créent des cases bleues pour pouvoir avancer

PASSWORDS

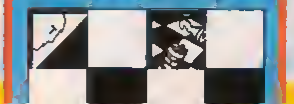
Pour vous aider à démarrer, on vous donne les passwords de quelques niveaux :
- niveau 10 : K D K Q E F
- niveau 20 : P Y B E L D
- niveau 30 : O B T R D 7
- niveau 40 : G R G C S F
- niveau 50 : L P Y U Y 1

90%

EN RESUME

SKWEEK

- Console : CORE G.
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 85%
- Animation : 84%
- Son : 77%
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 73 %
- Player Fun : 96 %



En règle générale, Iggy, c'est pas vraiment un intellectuel. Les jeux de réflexion le laissant froid, il n'y a rien qui ne l'éclate plus qu'un bon vieux shoot them up. Heureusement, son cas n'est pas désespéré : la preuve, il a adoré Tricky.

La recette de Tricky est simple : un petit bonhomme appelé justement Tricky (nooonnn ?) s'est mis en tête de nettoyer les paysages des bestioles qui l'encombrent. Pour cela, il suffit de les pousser judicieusement : en effet, lorsque deux bêtes semblables se heurtent, elles disparaissent. C'est tout ? Eh oui, c'est tout, mais c'est largement suffisant pour vous faire passer de sacrées nuits blanches. En fait, Tricky ne peut pousser les bestioles que si elles ne sont pas acculées, bloquées par un obstacle (mur, arbre..) ou par deux autres figurines. Au début, ça a l'air très simple, mais, après quelques tableaux, les problèmes posés deviennent infernaux : les bestioles et les éléments du décor forment un tel sac de nœud qu'on se demande vraiment comment on va faire pour démêler tout ça ?

LES VOYAGES FORMENT LA JEUNESSE

Tous les dix tableaux, notre héros change de monde : après ses aventures dans la forêt, il fait un petit crochet dans le futur, puis dans une maison hantée avant d'atterrir dans la préhistoire, dans une rue et enfin au beau milieu du Japon antique. Ouf ! A raison de dix tableaux par monde, ça fait quand même soixante occasions de se prendre la tête : Tricky n'est pas le genre de jeu qu'on finit en un après-midi...

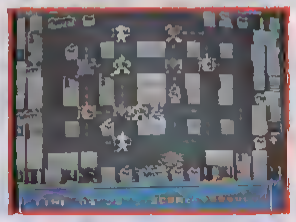
Histoire d'éviter de vous lasser, vous pourrez choisir directement le monde par lequel vous voulez débuter. Mais attention, vous n'aurez alors accès qu'au premier tableau de chacun. Les neuf autres ne se dévoileront qu'à mesure que vous progresserez. Comme dans tout jeu de réflexion qui se respecte, un système de mots de passe évite d'avoir à reprendre tout depuis le début.

LE BONHEUR SI JE VEUX

Niveau réalisation, Tricky est vraiment très *clean* : les personnages sont mignons tout plein, les musiques agréables et les images fixes au début de chaque tableau fleurent bon le « Club Dorothée ». Le petit bonhomme prend même des attitudes hillarantes lorsqu'on le laisse inactif pendant trop longtemps. Plus important encore, le plaisir de jeu est présent : c'est un régal de démêler les casse-tête proposés et même moi qui, généralement, ne suis pas un adepte du jeu de réflexion, je suis complètement tombé sous le charme. Tricky, Tricky, Boum ! ■

Iggy, bien aimer réfléchir finalement

2


3

1 - Mignonne, non ?
2 - Ambiance japon médiéval
3 - Mais c'est Bloman !

82%

EN RESUME

TRICKY

- Console : CORE G.
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 81 %
- Animation : 60 %
- Son : 82 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 89 %

Le shoot them up idéal serait : superbe, riche, bien sonorisé et difficile. Et s'il s'appellait Rayxanber II, tout simplement ?

Particulièrement en vogue au Japon, le CD-Rom de la Core se voit doté d'une ludothèque de plus en plus riche et, surtout, d'une qualité extraordinaire. Un phénomène que vient confirmer brillamment cette adaptation d'un hit du FM Town, un micro-ordinateur japonais doté d'un CD-Rom.

LE RECYCLAGE DE PAPY SHOOT THEM UP

Certes, **Rayxanber II** ne révolutionnera pas le genre. Sur six stages de scrolling horizontal, le dernier défenseur de l'humanité explose tout ce qui bouge avant de se friter avec (tous avec moi !) un monstre de fin de niveau. Bien sûr, votre avion, pas très puissant au début, peut acquérir des tonnes d'armes supplémentaires aussi efficaces qu'impressionnantes. Depuis **R-Type**, de toutes façons, 90 % des shoot them up reprennent ce bon vieux schéma.

Les concepteurs ont quand même été assez malins pour rajouter quelques innovations. Ainsi, les bonus accordant des armements supplémentaires sont ornés d' une petite flèche qui tourne. C'est le sens qu'elle aura au moment où vous récoltez le bonus, qui détermine la direction du tir acquis. Autre ajout sympa, vous disposez d'un super propulseur qui vous permet de vous tirer de justesse de certaines situations délicates.

SOUND AND VISION

Finalement, dans ce type de *softs*, bien plus que le scénario, c'est la réalisation qui importe. Et pour cela, pas de problème : Rayxanber II ne craint personne. Par quoi est-ce qu'on pourrait bien commencer ? Allez, on n'a qu'à parler des graphismes : décors sublimes, vaisseaux ennemis et monstres de fin de niveaux variés, c'est un miracle pour l'œil. Côté animation, c'est encore mieux : les scrollings, d'une fluidité irréprochable, se déroulent systématiquement sur plusieurs plans et proposent des effets jamais vus auparavant. Rien qu'au premier niveau, on se retrouve carrément avec un scrolling arrière horizontal, alors que les échafaudages au premier plan montent et descendent comme des montagnes russes. Renversant ! Et en plus, ça bouge tellement vite à l'écran que, lors des premières parties, on a du mal à suivre ce qui se passe... Ah oui, j'allais oublier : le fond sonore composé de superbes musiques et les digitalisations vocales en qualité compact assurent méchamment bien.

Exploser de l'alien dans ces conditions est un régal : malgré la difficulté du jeu, on s'accroche à son option « continue », tant la fascination est grande. En un mot comme en cent, Rayxanber II est LE shoot them up du CD-Rom, à classer aux côtés de Ys ou de **J.B. Harrold** sur le podium des *musts* de ce périphérique. Je veux un CD-Rom ! ■

Iggy, un compact dans la tête

1 - Si vous pouviez voir les scrolls...
2 - Classieux les décors !

94%

EN RESUME

RAYXANBER II

- Console : CORE G.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 94 %
- Animation : 93 %
- Son : 94 %
- Difficulté : 87 %
- Durée de vie : 86 %
- Player Fun : 96 %

ACE of ACES

Les simulations de vol sont les « parents pauvres » des jeux sur consoles... Eh bien, avec Ace of Aces, ils vont le rester !

Un type de jeu est pratiquement absent sur console : les simulations de vol ! A part quelques essais sur Nintendo (Top Gun, Stealth ATF) que l'on peut plus qualifier de shoot'em up que de réels simulateurs, seuls les micro-ordinateurs gardent l'exclusivité de ce type de jeux fabuleux. US Gold, l'éditeur anglais, tente de lancer le genre sur Master... Après plusieurs heures de vol, j'ai bien peur qu'il ne faille attendre ce style de produit sur les 16 bits pour avoir quelque chose de valable.

C'EST QUAND MEME MIEUX...LA GUERRE DES ETOILES !

Vous êtes pilote pendant la Seconde Guerre mondiale (ça ne vaut tout de même pas une bonne vieille bataille intersidérale !) dans la prestigieuse RAF (*Royal Air Force*). La guerre avec l'Allemagne fait rage, et vous allez avoir le choix entre trois missions différentes. Un combat aérien (il faut détruire le maximum d'avions) et deux missions de bombardement. Dans la première vous devez couler un sous-marin U-Boot, dans la seconde vous devez détruire un train.

VISE-MOI ÇA !

Le jeu comporte deux modes. Un mode « practice », très utile, permet de s'entraîner. En mode « normal », vous devez choisir l'armement de votre appareil avant de partir. Par une combinaison de touches, vous avez la vue de devant, avec le tableau de bord (altitude, horizon artificiel, radar...), les vues des côtés gauche et droit (avec les instruments de contrôle des moteurs et des ailerons) et la vue de la soute (par laquelle on vise la cible dans les missions de bombardement). Un compas et une carte vous aident à trouver votre objectif. Pendant le voyage, des avions ennemis n'arrêtent pas de vous attaquer. Une fois sur la cible, il faut ouvrir la soute, viser, et rentrer à sa base pour atterrir.

TIENS, Y'A DU CHAMALLOW A L'ECRAN !

Bien que les graphismes des instruments soient réussis, la réalisation ne l'est pas. En vol, le sol n'existe pas, vous avez juste une bande qui ressemble à l'intérieur d'un paquet de Chamallow qui clignote (pour donner un effet de vitesse ?) et qui est censée représenter les nuages qui défilent. Quand vous tournez, l'écran bascule à peine de 3 pixels (bonjours l'impression !) et, même allégé au maximum, votre avion est difficilement manœuvrable... Je passe sur le manque d'ergonomie (plus d'une dizaine de combinaisons de touches à retenir). Les pilotes en herbe, sur consoles, vont encore être frustrés ! ■

Crevette, plane à quinze mille !

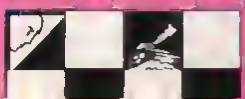
1 - Si, si, vous êtes en plein virage sur l'aile !
2 - La vue de côté et ses diverses commandes.
3 - Impossible de se diriger sans cette carte

25%

EN RESUME

ACE OF ACES

- Console : MASTER S.
- Genre : simulation de vol
- Graphisme : 89 %
- Animation : 10 %
- Son : 15 %
- Difficulté : 92 %
- Durée de vie : 20 %
- Player Fun : 19 %



Summer Games

Une simulation des jeux Olympiques d'été nous arrive d'Amérique à six mois des JO d'Albertville. Paradoxe, quand tu nous tiens...

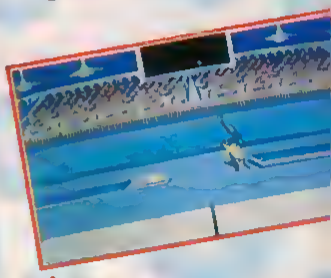
Cet été, les jeux Olympiques visent petit : cinq épreuves seulement. Le menu des options est assez chargé. Entraînement, compétition dans une discipline spécifique ou dans toutes, il y a vraiment de quoi faire. Et parce qu'on ne s'amuse jamais autant qu'à plusieurs dans ce genre de jeu, vous aurez la possibilité de jouer jusqu'à quatre.

LES DIEUX DU STADE

Après avoir choisi son pays (avec l'hymne assorti) et assisté à la cérémonie d'ouverture (assez jolie avec son lâcher de colombes), les choses sérieuses commencent en beauté avec le saut à la perche. A vous de réussir à planter convenablement votre perche et, une fois dans les airs, à la lâcher à la seconde précise où vous avez assez d'élan pour passer la barre. Restons dans les hauteurs avec le plongeon, l'épreuve la plus marrante : au-dessus d'une piscine, vous devez accomplir tel ou tel saut (arrière, inversé...). Le jury, qui note sa qualité, déteste la « bombe » : pensez donc à bien vous rétablir avant d'entrer dans l'eau. Séchons nous avec la gymnastique. Une charmante demoiselle doit sauter sur un tremplin puis accomplir la plus belle figure possible sur le cheval d'arçon avant d'atterrir sur ses pieds. Plus la figure impressionnera le jury, plus votre note sera élevée. Sympa ces épreuves puisqu'une véritable coordination est nécessaire : obtenir la note maximale demande une maîtrise parfaite du joystick et des heures de pratique. Ce n'est pas le cas de la course à pied et du 100 m nage libre, plus décevants, puisque l'action consiste ici uniquement à appuyer frénétiquement sur le bouton de tir.

1

2



3

JE ME FERAIS BIEN UN PETIT SPIDER-MAN, MOI

Si mes souvenirs sont bons, Summer games fut un gros hit. Malheureusement, il faut reconnaître qu'en 1991, ce winner a pris un bon coup de vieux. Le jeu reste amusant, d'accord, mais n'a rien de bien transcendant, surtout que sur les cinq épreuves proposées, deux manquent vraiment d'intérêt à long terme. A plusieurs, c'est mieux mais sans plus. Les graphismes ne sont pas détaillés, l'animation aurait pu être un peu plus fluide et les bruitages laissent froid. Un petit jeu, donc, à réserver aux nostalgiques mais pour les autres, il y a bien mieux dans la ludothèque de cette bécane ■

Iggy plonge sans parachute

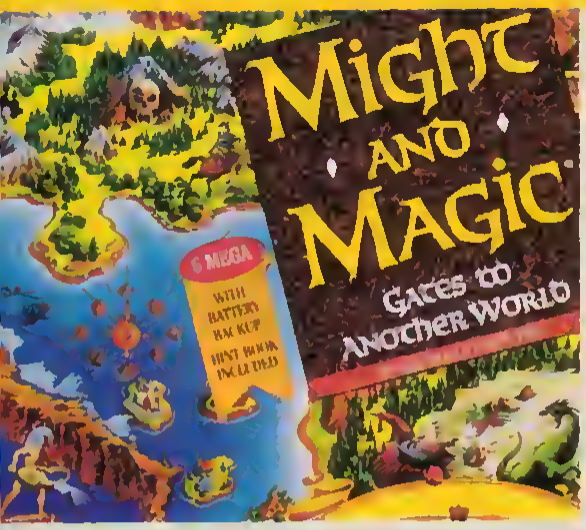
1 - Au secours !
2 - Oh la belle bleue !
3 - Quelle grâce...

72%

EN RESUME

SUMMER GAMES

- Console : MASTER S.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 76 %
- Animation : 75 %
- Son : 78 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 83 %
- Player Fun : 67 % (seul) 75% (à deux joueurs)



Après Faery Tales, Phantasy Star II et Sword of Vermilion, voici Might and Magic : la 16 bits noire et blanche s'impose décidément comme la bécane de rêve pour les fans de jeux de rôle. Pousse-toi de là, les Koboïdes attaquent !

Electronic Arts, de loin l'éditeur américain le plus prolifique sur Mega D., continue son travail de conversion des grands hits micro. Au programme aujourd'hui, Might and Magic, un jeu de rôle bien balèze qui va faire délirer les allumés de Donjons et Dragons... Et laisser perplexes les autres.

MA COMME TOU ES REALISTE TOI...

Après une phase de création de personnages, bien plus complexe que ce qu'on a l'habitude de voir sur console, vous formez une équipe d'aventuriers chargée de restaurer la paix dans le monde.

Au début, vos personnages seront aussi nus qu'une « crevette nouveau-née » : pas d'arme, pas d'expérience et encore moins d'argent, l'équipe forme un casse-croûte rêvé pour les forces du mal. Ce n'est que petit à petit, à force d'explorations et de combats, qu'elle deviendra suffisamment forte pour accomplir sa mission.

Au cours de votre quête, vous explorerez des villes mais également des forêts, des montagnes et des labyrinthes souterrains. Les décors, très beaux, mais infestés de monstres, sont représentés en 3D. En revanche, lors des combats, il n'y a pas d'animation : vous vous contentez de voir vos adversaires (vraiment affreux) et le programme vous indique ce qui se passe.

Comme Phantasy Star II, le programme utilise un système de menus pour accomplir les différentes actions. Un peu difficile à maîtriser au début, pour ceux qui n'ont pas l'habitude des jeux de rôle sur micro (surtout que les textes sont en anglais), ce système se révèle très efficace à l'usage : il permet, en effet, d'accomplir une foule d'actions, des plus simples (dormir, attaquer...) aux plus compliquées (soudoyer un ennemi, échanger des objets...).

MA COMME TOU ES COMPLIQUE, TOI...

On peut le dire, Might and Magic est un programme exceptionnel qui se rapproche vraiment du Donjons et Dragons original : bien que certaines races et monstres diffèrent par rapport aux règles officielles, on retrouve la complexité, la durée de vie et le fun de ce jeu mythique. Une grande première sur console !

Autant dire que, pour tous ceux qui, comme Wonder Fra ou moi, ont l'intégrale de Tolkien comme livre de chevet, Might and Magic est une cartouche indispensable.

En revanche, ce n'est pas le jeu à mettre entre toutes les mains : les fanas d'arcade-aventure riquent d'être sérieusement rebutés par le peu d'animation et les textes en anglais, ou désorientés par l'affolante richesse de jeu. Dommage pour eux, ils ne savent pas ce qu'ils perdent ■

Iggy, and Bilbo

1 Le jour n'effraie pas les monstres..
2 Pas d'hésitation on attaque !
3 J'aime pas le cirque !

LE PETIT TRUC D'IGGY

Lorsque vous êtes en mauvaise posture dans un combat et que vous sentez que votre équipe est en train de se prendre une grosse raclée, éteignez la console, puis rallumez-la : vous retrouverez vos personnages en vie. Je sais, c'est de la triche, mais c'est bien pratique...

90%

EN RESUME

MIGHT AND MAGIC

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de rôle
- Graphisme : 84 %
- Animation : 60 %
- Son : 82 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 99 %
- Player Fun : 75 %

Un héros, des monstres en tout genre et de la magie admirablement gérée. Tels sont les ingrédients qui font de Fatal Labyrinth un véritable challenge.

Issu d'un mélange entre Ys, pour les décors, et Moria, pour le principe (un jeu micro non graphique peu connu), Fatal Labyrinth vous entraîne dans les trente niveaux du château de Dragonia. L'objectif : une coupe sacrée qui ramènera la paix dans le royaume. Pour ce faire, vous devrez venir à bout des monstres qui peuplent le palais et ramasser tous les objets qui s'avèreront fort utiles par la suite.

CE QU'IL FAUT SAVOIR

Premier point, avant de vous lancer, vous devrez plus que jamais lire la doc. Deuxième point, prenez votre dictionnaire anglais-français : il vous sera très utile ! Vous êtes maintenant prêt à vous lancer dans l'exploration du premier niveau.

Le gros point noir du jeu, c'est la musique ! C'est la même tout au long ! Le problème est qu'il est préférable de jouer avec le son car celui-ci est indispensable pour suivre le cours des combats. Il y a bien une fenêtre où s'inscrivent des messages d'information, mais dans le feu de l'action, ils défilent beaucoup trop vite.

TESTER LES OBJETS MAGIQUES

Lorsque vous arrivez à un nouveau level, nettoyez-le de tous les ennemis. Mais faites-le de façon rationnelle, c'est-à-dire pièce par pièce, pour ne pas être pris en sandwich par les monstres.

Avant de passer au niveau suivant, vous pourrez tester vos nouveaux objets magiques. Deux cas de figure s'offrent à vous : soit les effets sont visibles et vous comprenez immédiatement à quoi sert l'objet, soit rien ne se passe, et quand vous retrouverez cet objet, sa fonction vous sera révélée automatiquement.

FATAL ? PLUTOT CHALLENGE !

Un peu répétitif, ce jeu aura l'avantage de garantir aux insomniaques un remède des plus efficaces ! Au début, vous serez accroché au point de ne plus vouloir éteindre votre console. Mais par la suite...

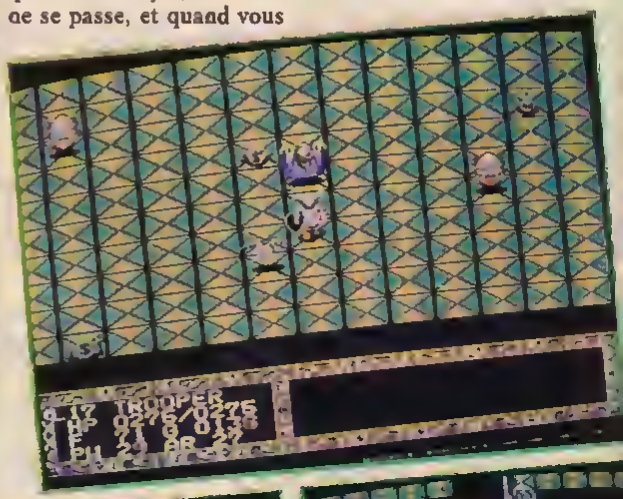
On regrettera notamment la disproportion de force entre vous et les monstres. Surtout à partir du 15e niveau où vous devrez faire preuve de réflexion et de prudence. Mais à force d'échouer, Fatal Labyrinth deviendra vite un challenge pour les joueurs acharnés !

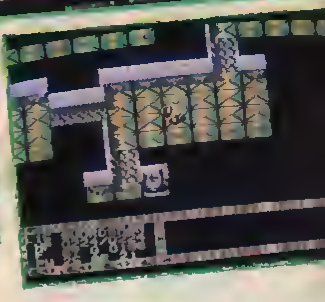
Wolfen

1 Dans le cas présent, arrivée aléatoire au 17e niveau. Pas au meilleur endroit !

2 - Les effets d'un bâton magique

3 Vous pouvez bloquer certains monstres dans les coins





76%

EN RESUME

FATAL LABYRINTH

- Console : MEGA D.
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 85 %
- Animation : 83 %
- Son : 45 %
- Difficulté : 75
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 81 %

ABONNE-TOI

TOUT DE SUITE A PLAYER ONE ET TU GAGNERAS UN NUMERO GRATUIT ET UN PIN'S

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

1 AN : 11 NUMEROS
250 F AU LIEU DE 275 F
ET UN SUPER CADEAU !

Vous pouvez aussi commander les anciens numéros de *PLAYER ONE*.
Du n°1 au n°6
envoyez 15 F + 7 F de frais de port = 22 F* par numero à l'ordre de Média Système Edition

A partir du n°10
envoyez 25 F + 7 F de frais de port = 32 F* à l'adresse suivante :
MSE, Player One, 31, rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour pouvoir bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez le bon de commande accompagné de votre chèque de 250 F* à l'adresse suivante :
Média Système Edition
Service Abonnements
31, rue Ernest Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

PLAYER ONE, OUI !

Je veux bénéficier de l'offre spéciale d'abonnement et recevoir mon cadeau ! J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au magazine *PLAYER ONE*. Je joins un chèque de 250 F à l'ordre de Média Système Edition.

Pour recevoir le prochain numéro, abonnez-vous avant le 20 du mois

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

Code postal

Signature obligatoire

Quelle est la marque de votre console ? :

Quel est votre date de naissance ? :

Offre valable pour France métropolitaine et CEE (ajouter 5 F pour le reste du monde). Autres tarifs, nous consulter

Entrez dans le Monde Merveilleux de Nintendo

• POUR UNE COMMANDE DE : 800 F ET PLUS IL VOUS SERA OFFERT UN SWEATSHIRT SUPER MARIO INDIQUEZ LA TAILLE (6/8 - 10/12 - 14/16).
• POUR UNE COMMANDE INFERIEURE à 800 F IL VOUS SERA OFFERT UN CADEAU SURPRISE.

Aventure, action, arcade, sport, stratégie : des **jeux intelligents** qui s'adressent à tous les goûts et tous les âges. **Des scénari époustouflants**, des tableaux sans cesse renouvelés et des **effets sonores superbes** qui feront de vous le héros d'aventures fantastiques.

Les consoles NINTENDO se branche directement sur votre téléviseur par prise Péritel.

JEUX VIDEO ENCODGEST

CONSOLE TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Réf. : 400.001

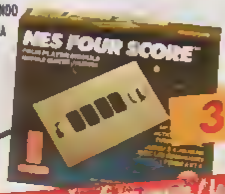
ACCESSOIRES

• DOUBLE PLAYER	réf 600 000	490 F
• JOYSTICK NES ADVANTAGE	réf 600 001	390 F
• MANETTE NES MAX	réf 600 002	290 F
• PISTOLET ZAPPER	réf 600 003	290 F
• NES FOUR SCORE	réf 600 004	330 F
• LASERLINE (range. 15 logiciels)	réf 600 005	390 F
• MEUBLE BOIS (range 28 logiciels)	réf 600 006	320 F

PIECES DETACHEES

• MANETTE (NES 204)	réf 600 007	135 F
• CABLE RGB PERITEL (203A)	réf 600 008	165 F
• ADAPTATEUR (NES 202)	réf 600 009	195 F

LE NES FOUR SCORE. Réf. : 600.004
POUR LE PLAISIR DE JOUER JOUER JUSQU A QUATRE JOUEURS A LA FOIS !
Le plaisir qu'on partage ! Branché à la console, le NES FOUR SCORE permet jusqu'à 4 joueurs de jouer simultanément. Toute combinaison de 1 à 4 joueurs est possible avec les jeux spécialement conçus. Il est compatible avec le NES MAX, le NES AVANTAGE et les manettes NINTENDO classiques. NES FOUR SCORE PARCE QU'A 4 JOUEURS, C'EST MEILLEUR ENCORE.



330 F

490 F

LE DOUBLE PLAYER Réf. : 600.000
Défiez votre partenaire grâce au Double Player du NINTENDO. Deux manettes hyper sophistiquées qui vous permettent de jouer à deux simultanément. Sans fil, muni d'un turbo et d'un ralenti, le Double Player vous offre la possibilité de vous lancer dans un face à face redoutable.

Les cartouches de jeu vendues / Les meilleurs titres. (Arcade, Action, Aventure, Stratégie et Sport)

• Adventure of Link	Réf	500 000	390 F	• Days of Thunder	Réf	500 054	390 F	• Gremlins II	Réf	500 015	430 F	• Probotector contra	Réf	500 022	360 F
• Air Wolf	Réf	500 001	360 F	• Defender of the crown	Réf	500 005	430 F	• Gunsmoke	Réf	500.059	390 F	• Punch out	Réf	500 023	330 F
• Bird Tinker	Réf	500 054	430 F	• Donkey Kong Classics	Réf	500 035	390 F	• Hogan s Alley	Réf	500 060	390 F	• Réd Gravity	Réf	500 024	360 F
• Batman	Réf	500 003	430 F	• Double Dribbles	Réf	500 056	360 F	• Isolated Warrior	Réf	500 061	390 F	• Rad Racer	Réf	500 025	360 F
• Games of Olympus	Réf	500 045	390 F	• Double Dragon	Réf	500 008	390 F	• rock Necklace golf	Réf	500 016	390 F	• RC Pro Réd	Réf	500 026	390 F
• Beyond Billy	Réf	500 002	390 F	• Double Dragon II	Réf	500 007	430 F	• Bubble Quantum Fighter	Réf	500 062	390 F	• Jeremia	Réf	500 027	360 F
• Game Commando	Réf	500 054	430 F	• Dragon Réll	Réf	500 008	360 F	• Kung Fu	Réf	500 063	390 F	• Robocop	Réf	500 028	430 F
• Blades of Steel	Réf	500 047	360 F	• Dr Mario	Réf	500 009	330 F	• Legend of Zelda	Réf	500 017	390 F	• Shadow Warrior	Réf	500 087	390 F
• Bomber Dash	Réf	500 048	330 F	• Duck Hunt	Réf	500 057	390 F	• Life Force	Réf	500 064	360 F	• Silent Service	Réf	500 028	360 F
• Bay réel tou Réal	Réf	500 050	390 F	• Duck Tales	Réf	500.010	390 F	• Mega Man II	Réf	500 018	430 F	• Simon s Réal	Réf	500 060	390 F
• Bubble Bobble	Réf	500 058	330 F	• Faxanadu	Réf	500.011	360 F	• Metal Gear	Réf	500 019	360 F	• Skate or Die	Réf	500 070	360 F
• Karate fighter	Réf	500 000	330 F	• Fester s Quest	Réf	500 058	360 F	• Metroid	Réf	500.065	360 F	• Ski or Die	Réf	500 071	390 F
• Captain Skyhawk	Réf	500.051	360 F	• Gauntlet II	Réf	500 012	390 F	• Paper boy	Réf	500.020	330 F	• Snake Rattle n Réll	Réf	500 072	330 F
• Cauldronrealm	Réf	500.052	360 F	• Ghostbusters II	Réf	500 013	430 F	• Pinbot	Réf	500.021	390 F	• Solar Jackson	Réf	500 030	390 F
• Chevaliers du Zodiaque	Réf	500.053	360 F	• Batman II	Réf	500 014	360 F	• Popeye	Réf	500.066	185 F	• Survivor	Réf	500 073	390 F

NINTENDO c'est aussi le GAME BOY

590 F

GAME BOY Réf. : 300.000
Inclus dans le package
• La superbe jeu TETRIS.
• Des écouteurs stéréo
• Un câble video-link qui permet de jouer à deux simultanément et de disputer des parties acharnées.
• Des piles.

Les cartouches de jeu GAME BOY. Les meilleurs titres. Arcade, Action, Aventure, Stratégie et Sport

• Alleway	Réf	100.000	195 F	• Baiki	Réf	100.010	195 F
• Amazing spider man	Réf	100 001	195 F	• Burnitrax Mansions	Réf	100.022	195 F
• Bubbles Réf	Réf	100 002	195 F	• Nintendo World Cup	Réf	100 011	195 F
• Bonanza	Réf	100 020	225 F	• Qix	Réf	100.012	195 F
• Bugs Bunny	Réf	100 021	195 F	• Sneke Bouton	Réf	100 019	195 F
• Burai fighter	Réf	100.002	195 F	• R type	Réf	100.024	195 F
• Chessmaster	Réf	100 004	195 F	• Revenge of the Gator	Réf	100 013	195 F
• Double Dragon	Réf	100 005	195 F	• Réal Pinbot	Réf	100 018	195 F
• Dr Mario	Réf	100.006	195 F	• Solarstriker	Réf	100 014	195 F
• F 1 Race	Réf	100 025	360 F	• Super Mario land	Réf	100 015	195 F
• Gargoyle s quest	Réf	100.007	195 F	• Teenage Mutant Ninja Turtles	Réf	100 023	235 F
• Réll	Réf	100 008	195 F	• Tennis	Réf	100 016	185 F
• Super Mario Bomber	Réf	100 026	195 F	• Wizards & Warriors	Réf	100.017	195 F
• King of the zoo	Réf	100 009	195 F				

ACCESSOIRES

• BATTERY PACK	Réf 200 000	330 F
• SACOCHE/TRANSP NYLON	Réf 200 001	230 F
• BOITIER RIGIDE/TRANSP	Réf 200.002	140 F
• LIGHT BOY LOUPE éclairante	Réf 200 003	290 F
• CASE BOY - étui antichoc	Réf 200 004	150 F

Club Nintendo
SOS (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO
Renvoyez votre bulletin d'adhésion au Club Nintendo B.P 14 95211 CERGY-PONTOISE CEDEX

BON DE COMMANDE à retourner à Sté ENCODGEST, Ctre cial Mirabeau B P 55 - 95230 SOISY-SOUS-MONTMORENCY Tél : 34 17 21 99

*Colissimo : 48 h.

REF ..... JEUX ..... ACCESSOIRES ..... CONSOLE .....
REF ..... JEUX ..... ACCESSOIRES ..... CONSOLE .....
REF ..... JEUX ..... ACCESSOIRES ..... CONSOLE .....

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE .....
CODE POSTAL .....
Tél .....

Frais de port et d'emballage + 20 F.
Frais de contre-remboursement + 30 F.
Frais de port consoles / Accessoires de rangement + 60 F.
Total à payer
N° de Client :
Règlement ❑ CH ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Chèque bancaire ❑ Paiement contre-remboursement
N° Carte Bleue Date d'expiration .../...
Signature

Tous les produits NINTENDO FRANCE non représentés sont disponibles sur simple appel téléphonique ou courrier. Délais et tarifs à réception de la commande. 14 jours

NINTENDO CO LTD
NINTENDO ET FAMICOM © DIANE FRANCE 1991

YS, THE VANISHED OM

Rappelez-vous des plans du palace dans le dernier numéro. Ce n'était qu'un hors-d'oeuvre en comparaison de ce qui vous attend dans la Tour du Maudit... Téléporteurs, passages secrets, enfin tout est réunis ici, pour vous faire perdre vos quelques rudiments de latin.

Résumé de l'épisode précédent : en réunissant les trois premiers livres sacrés, vous avez prouvé que vous étiez dignes de pénétrer dans la tour. Affronter DULK DEKT n'est, effectivement, pas à la portée de n'importe qui, mais que je sache ? vous n'êtes pas n'importe qui !

Grâce à *Player One*, vous serez tous l'« Elu » pour accomplir une tâche primordiale : récupérer les trois derniers volumes qui permettront de rammeoer la paix dans le royaume d'YS.

CONSEILS PRELIMINAIRES

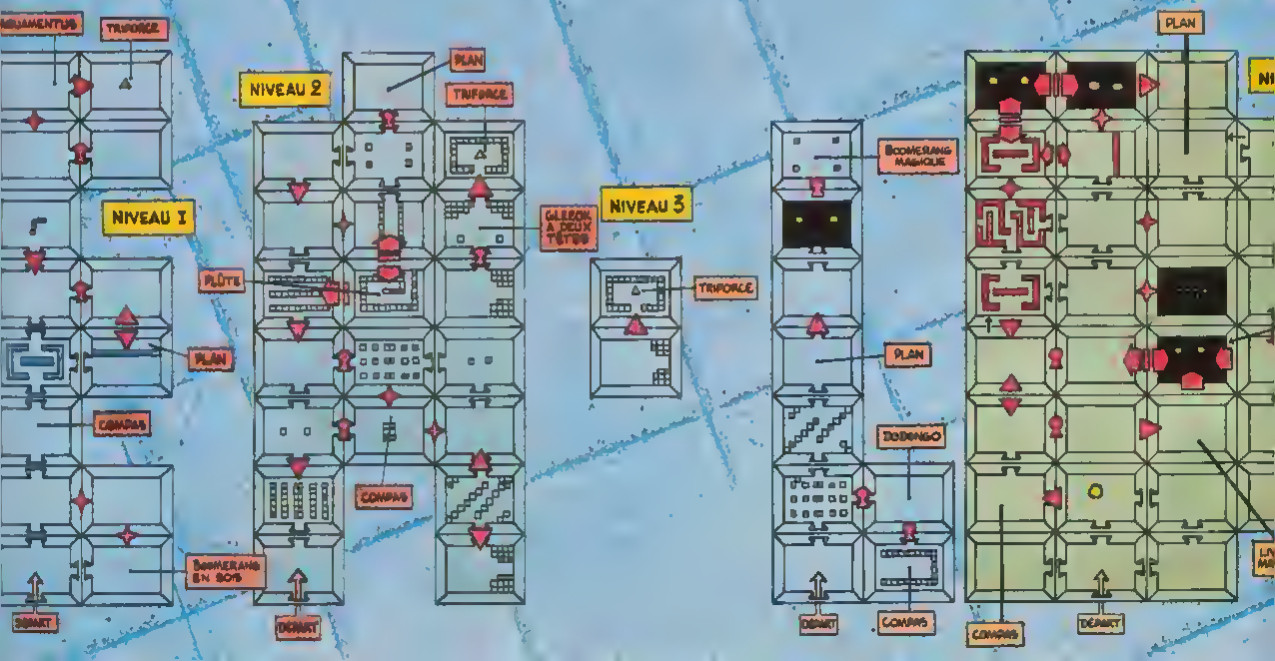
Les plans de ce mois comprennent les viugt-quatre étages constituant la tour que l'on pourrait diviser en cinq niveaux. D'une façon générale, les correspondances entre les étages s'effectueront par le biais d'uo passage de transitioo, un chemin de garde que beaucoup d'entre-vous se plaisent à appeler : « corridor ».

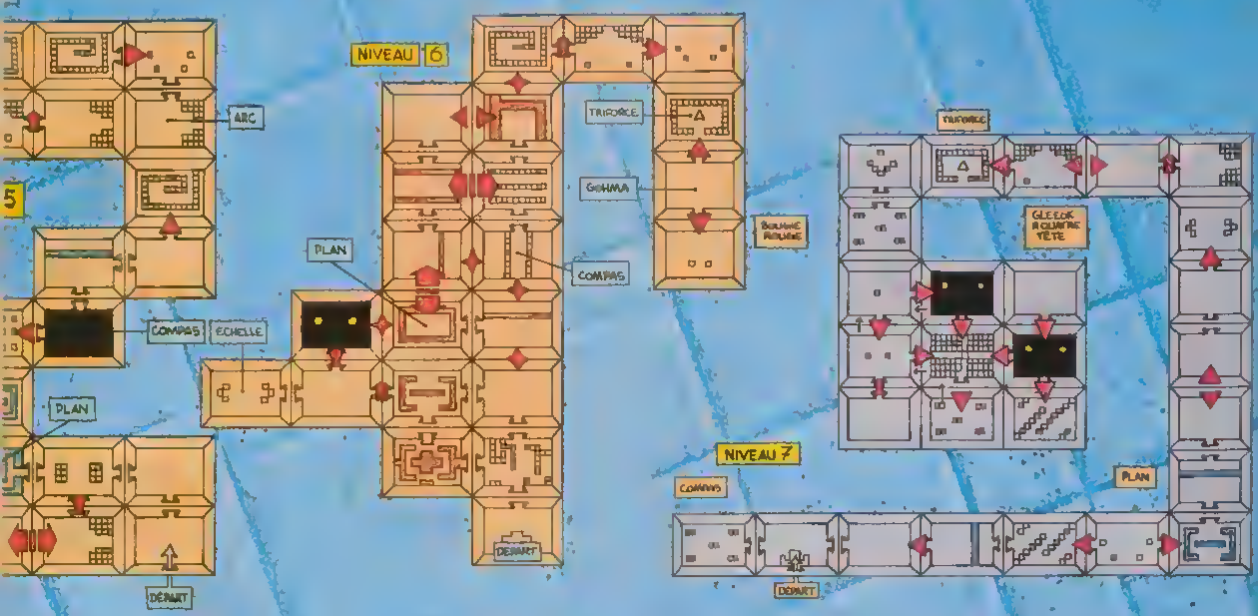
Chaque issue est numérotée. Vous devez savoir avant de vous lancer dans l'aventure que le chiffre eotouré correspond à l'étage où vous vous trouvez.

Avant de pénétrer dans la tour, assurez-vous de bien avoir en votre possession les six clefs, le cristal bleu et, bieo évidemment les trois premiers livres ; une fois entré, plus questioo d'en sortir. Au fur et à mesure que vous avancez, veillez à o'oublier aucun coffre, auquel cas vous seriez obligé de faire demi-tour pour réparer cet oubli. Enfin, n'oubliez pas que pour vous faciliter la vie, les programmeurs ont prévu cinq fichiers de sauvegardes. N'hésitez pas à vous en servir et même à eo abuser.

NIVEAU 1

Ce premier niveau correspond aux étages compris entre le rez-de-chaussée et le septième inclus. Bien que les monstres n'aient plus rien de commuo avec ceux de l'extérieur, il n'y a pas de difficulté





majeure et plein de choses à récupérer. Une fois que la porte s'est refermée derrière vous, empruntez la sortie 1. Premier passage sur le chemin de garde et, après avoir longé huit colonnes, vous accéderez à l'étage suivant. Vous y récupérerez la potion, le miroir et l'anneau du mal. Si vous passez ce dernier au doigt sans mettre simultanément le "blue necklage" (collier bleu en français), vous serez immédiatement désintégré. Au troisième étage vous trouverez le premier passage secret en mettant le masque.

La seule difficulté est au septième étage, dans la pièce où se trouvent trois statues formant un triangle équilatéral. Vous constasterez, avec désarroi, que tout votre équipement en argent aura disparu, qu'une herse vous barrera la porte et tout cela sans qu'il ne semble n'y avoir, pour vous, aucune issue. Mettez de nouveau le masque et touchez le bord de la herse. Vous trouverez un passage secret débouchant au deuxième étage. Il ne vous restera plus qu'à remonter jusqu'à cette prison pour étudier la situation et, finalement, lui arracher son secret.

NIVEAU 2
(du huitième au quinzième étage)

Maintenant que vous voici dépouillé de votre équipement en argent, la situation se complique. Ne jouez pas au héros, enfin pas trop... En cas de pépin, n'hésitez pas à tourner les talons pour regagner le chemin de garde ou un secteur plus paisible. Pour faciliter vos fuites, mettez l'anneau de ralentissement (Timer Ring) ; il s'avère particulièrement efficace.

Le plus urgent est de vous mettre à la recherche de votre armement. Votre épée n'est pas loin, vous la trouverez dès le huitième étage. Votre bouclier

N°1 L'affrontement avec Dulk Dekt.

quant à lui, se trouve au dixième étage entre quatre rochers qui s'animeront sitôt le coffre ouvert.

C'est dans cette partie du jeu que se déroulera le premier combat important. Au neuvième étage, le quatrième livre est gardé par une espèce de mante religieuse. Lorsque vous serez sur le chemin de garde menant au quatorzième étage, brisez la cinquième colonne à l'aide de votre marteau, cela vous évitera bien des tracas. En jouant ainsi les vandales, vous supprimerez la malédiction du quinzième étage.

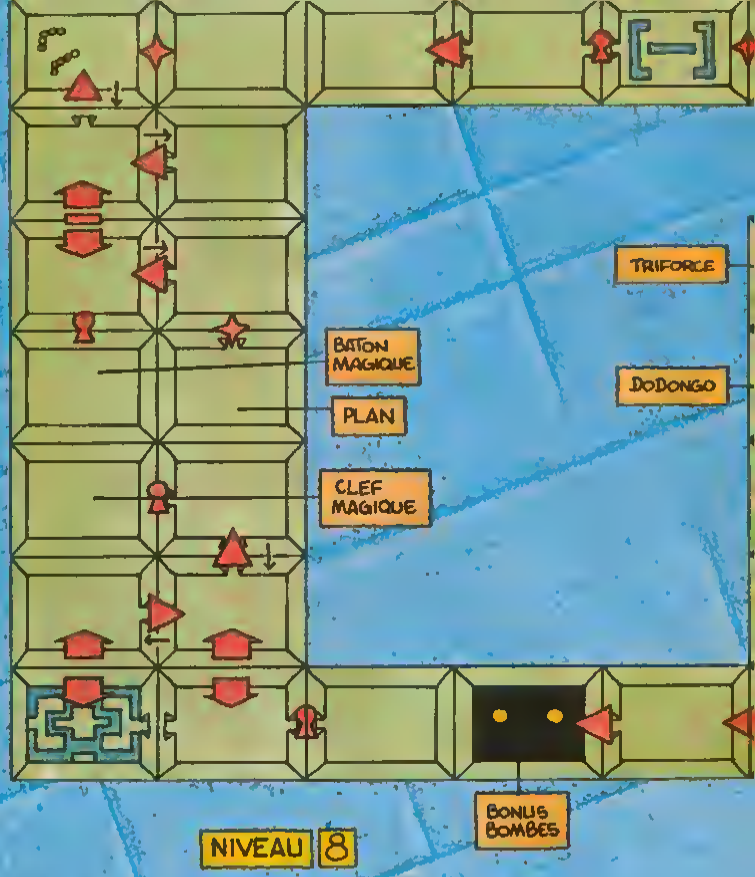
A l'étage suivant, vous rencontrerez un des éléments clefs de l'aventure en la personne de **Luther Jemma**. Suivez bien ses conseils, c'est lui qui vous remettra un objet indispensable au moment opportun.

NIVEAU 3

A eux seuls, les étages compris entre le seizième et le dix-huitième méritent un paragraphe. Un nouveau combat important vous attend au dix-huitième niveau dont l'enjeu est le cinquième livre. Mais avant d'y parvenir, il vous faudra trouver le bon chemin parmi cette masse de miroirs téléporteurs. Etudiez les correspondances sur le plan en pensant à faire un crochet par la salle D. C'est à partir de cette dernière, après avoir retrouvé votre armure que vous devrez chercher l'itinéraire menant à l'issue n° 19.

NIVEAU 4

Rappelez-vous, un des personnages rencontrés vous a parlé d'une jeune fille prisonnière quelque part dans la tour. Au dix-neuvième étage, une des portes n'est pas numérotée, mais correspond à la lettre « a ». C'est par cette porte que vous trouverez une passerelle menant à une tour adjacente dans laquelle est captive la belle en question. Pour pouvoir franchir cette porte, vous devez passer l'anneau du mal.



Reconnaissante, elle vous donnera des lentilles permettant la lecture des livres sacrés.

Gardez à l'esprit qu'entre les niveaux 19 et 23, vous avez le bouclier et l'armure de bataille ainsi que l'épée de feu à récupérer. Une fois que vous avez tous ces objets, c'est-à-dire presque tout ce qu'il faut pour le combat final, vous ne redouterez plus trop les monstres, mais il vous manque un objet que détient Luther Jemma. Bien que vous ayez le meilleur équipement, ne pêchez pas par excès de confiance ; sauvegardez régulièrement en redescendant le voir...

NIVEAU 5

Courage, vous êtes presque arrivé au terme de votre quête. Un dernier passage similaire à celui décrit dans le troisième paragraphe reste à franchir. Arrivés au miroir J, le dernier gardien de DULK DEKT vous attaquera (formalité finale à remplir). Si vous n'êtes pas encore en possession de l'amulette de Jemma, inutile d'essayer d'ouvrir la dernière porte.

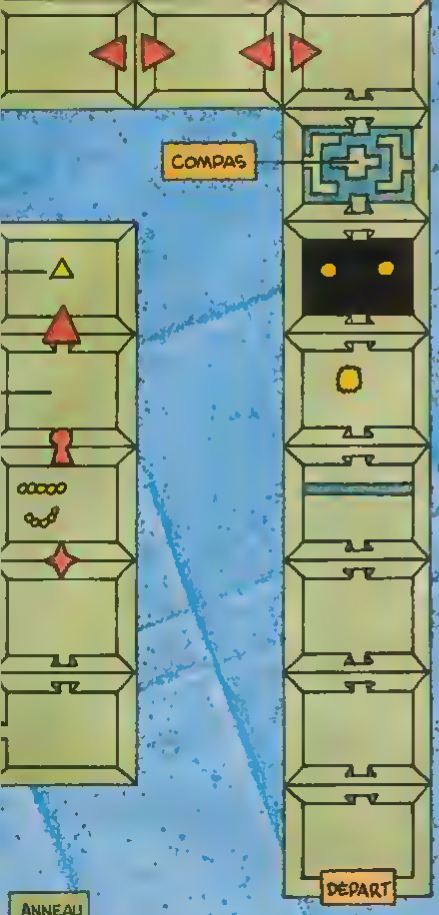
Derrière cette porte, c'est plein de couleurs qui vous sautent aux yeux, on sent la fin proche. Une fois téléporté devant DULK DEKT, la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez tous les deux réserve une désagréable surprise. A chaque fois que vous touchez votre adversaire, un morceau de la plate-forme se désintègre et il vous sera impossible d'y marcher de nouveau. Bien évidemment la surface est un peu juste, il faut pour cela l'affronter sur les bords, afin de rentabiliser au maximum le peu d'espace disponible. Le combat est long, armez-vous de patience.

ATTENTION ! FIN DES VACANCES

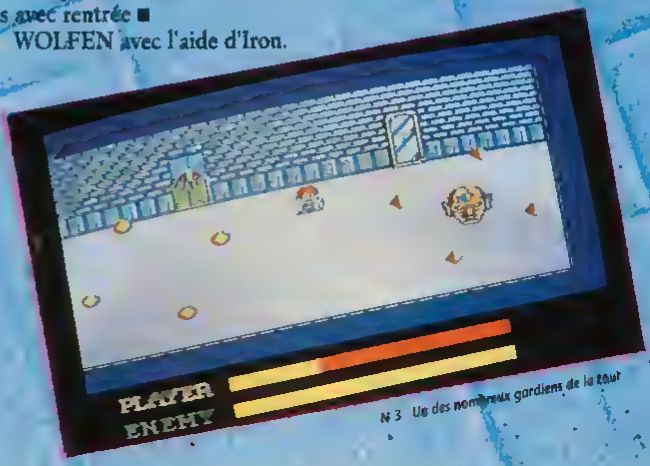
Ça y'est comme je vous l'avais promis vous êtes tous les sauveurs du royaume d'Ys, Après avoir tué DULK DEKT, vous pouvez enfin réunir les six livres sacrés et sauver du même coup le monde du mal.

Profitez des derniers jours avant la rentrée et le courroux des « vieux » pour en faire le maximum ; il est bien connu que pour les parents : console ne rime pas avec rentrée ■

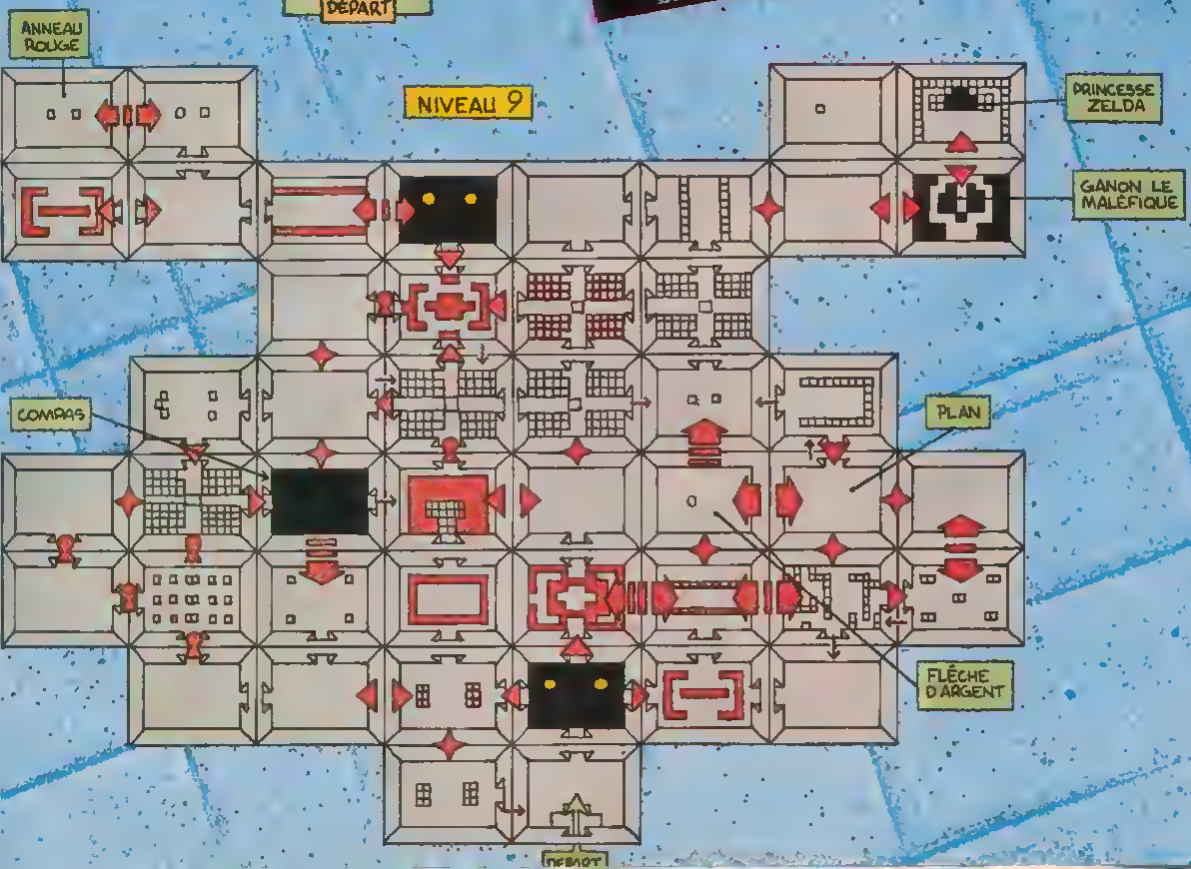
WOLFEN avec l'aide d'Iron.



N°2 Ce que vous devez avoir avant le combat ultime



N°3 Un des nombreux gardiens de la tour



ZELDA II

La deuxième quête n'est plus un secret pour personne. Bien que similaire à la première, elle n'en garde pas moins tous ses mystères. Plus difficile, plus subtile, la seconde partie de Zelda I a quand même fini par se livrer.

La carte générale est une réplique exacte de celle de la première quête ; et bien sûr, vous ne trouverez rien au même endroit. Vous avez pu déjà constater la dose importante de vices contenue dans le premier jeu mais dans celui-ci, c'est encore plus fort !

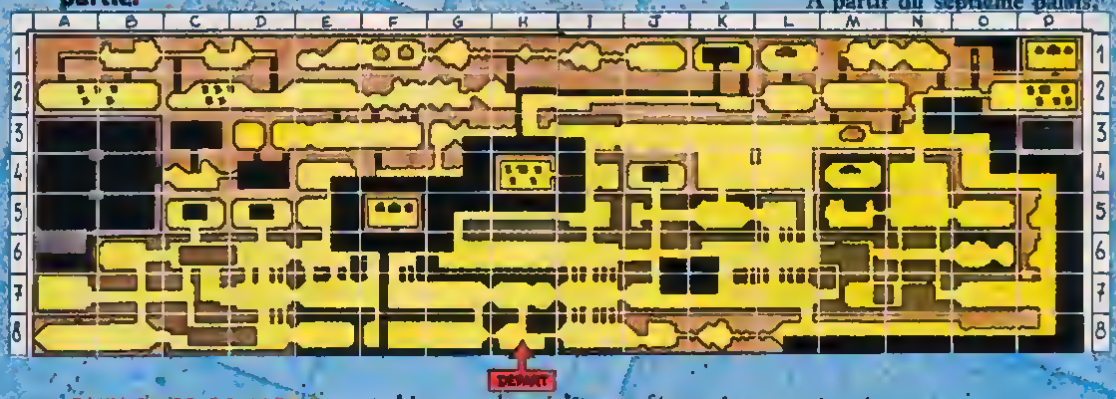
Encore une fois, du fait de la précision des plans, très peu de texte, mais tous les conseils prodigués dans le numéro d'été restent valables pour cette seconde partie.

Toutes les références au plan d'ensemble sont justes; toutefois si vous ne parvenez pas à atteindre votre but, persévérez en vous aidant de tous les outils disponibles de votre équipement.

Lorsque vous êtes en possession de l'arc et des flèches, utilisez les avec parcimonie, chaque tir vous coûte un RUPEE (unité monétaire).

Comme vous pouvez le voir sur les plans, à chaque passage secret correspondent deux lettres.

A partir du septième palais, certains de ces passages sont à sens unique, le point d'arrivée étant noté (x 2).



QUELQUES CONSEILS EN VRAC

Le scénario de la deuxième quête reste exactement le même : il faut réunir les huit morceaux de la triforce puis, faire la peau de Ganon, celui qui retient votre princesse préférée en otage.

Première chose, allez chercher l'épée dans la grotte de l'écran de départ. Avant de vous lancer dans l'exploration des palais, mettez le maximum de chance de votre côté. Pour cela, cassez du monstre et récupérez les cœurs qu'ils donnent de temps à autres, ou bien, rendez visite aux fées qui vous restaureront votre énergie au maximum. Ensuite, économisez de quoi vous acheter le bouclier magique.

Dès que possible, tâchez d'aller en B-2 en passant par le cimetière. Cherchez-y la lettre qui y est dissimulée. En la montrant aux vieilles femmes habitant les grottes, elles accepteront, à partir de ce moment, de vous vendre des potions de guérison.

Avant de vous aventurer dans les palais, étudiez les itinéraires. Ce petit investissement en temps sera très vite rentabilisé.

PREMIERS PALAIS

Dernière petite chose avant d'entamer l'exploration du premier palais (H-4), ainsi que de tous les autres d'ailleurs, assurez-vous d'avoir quelques bombes en stock. Elles vous seront indispensables.

Si vous avez respecté tous ces conseils, vous ne devriez pas rencontrer la moindre difficulté. Néanmoins, essayez d'arriver à l'Aquamentus, le gardien de la

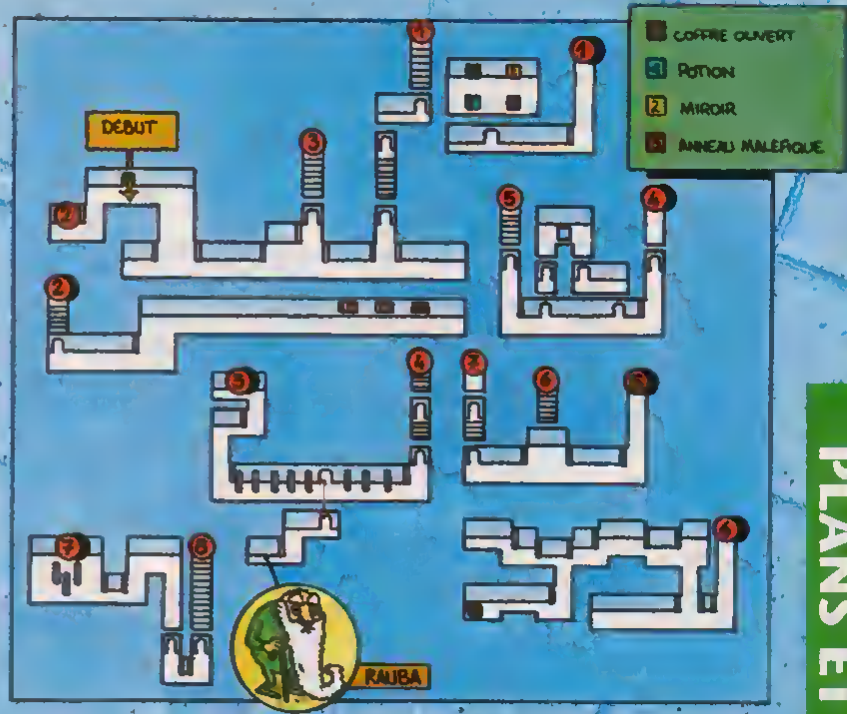
triforce, avec votre énergie entièrement restaurée.

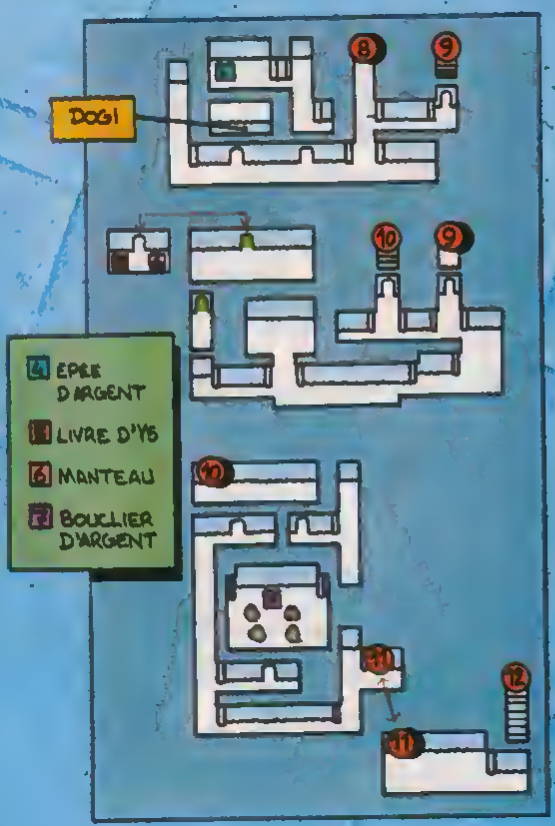
En ce qui concerne le deuxième palais, je ne vous dévoilerai que son emplacement. Dans la case E-4, touchez l'une des statues de pierre qui, en s'animant, découvrira l'entrée.

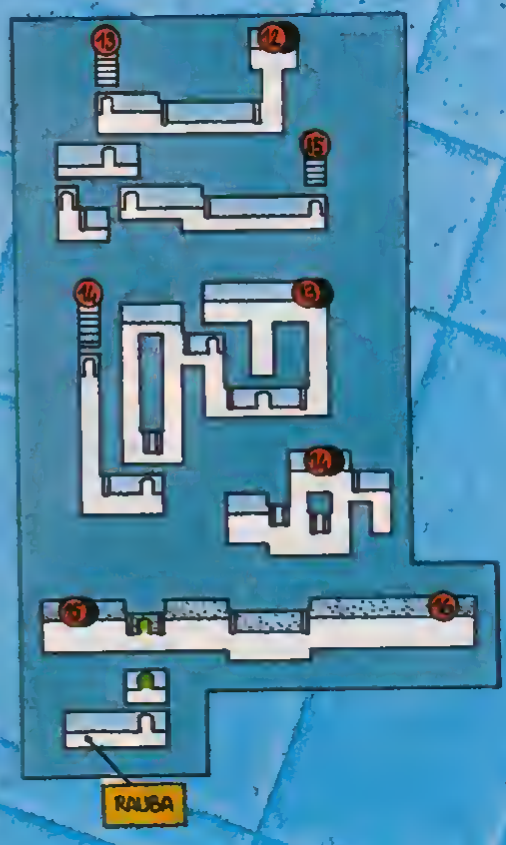
Avant de visiter le troisième palais (M-4), achetez une cuisse de poulet (disponible dans de nombreux magasins) : le «Grumble grumble», qui se trouve dans une des salles, ne vous laissera passer que si vous en avez une à lui donner.

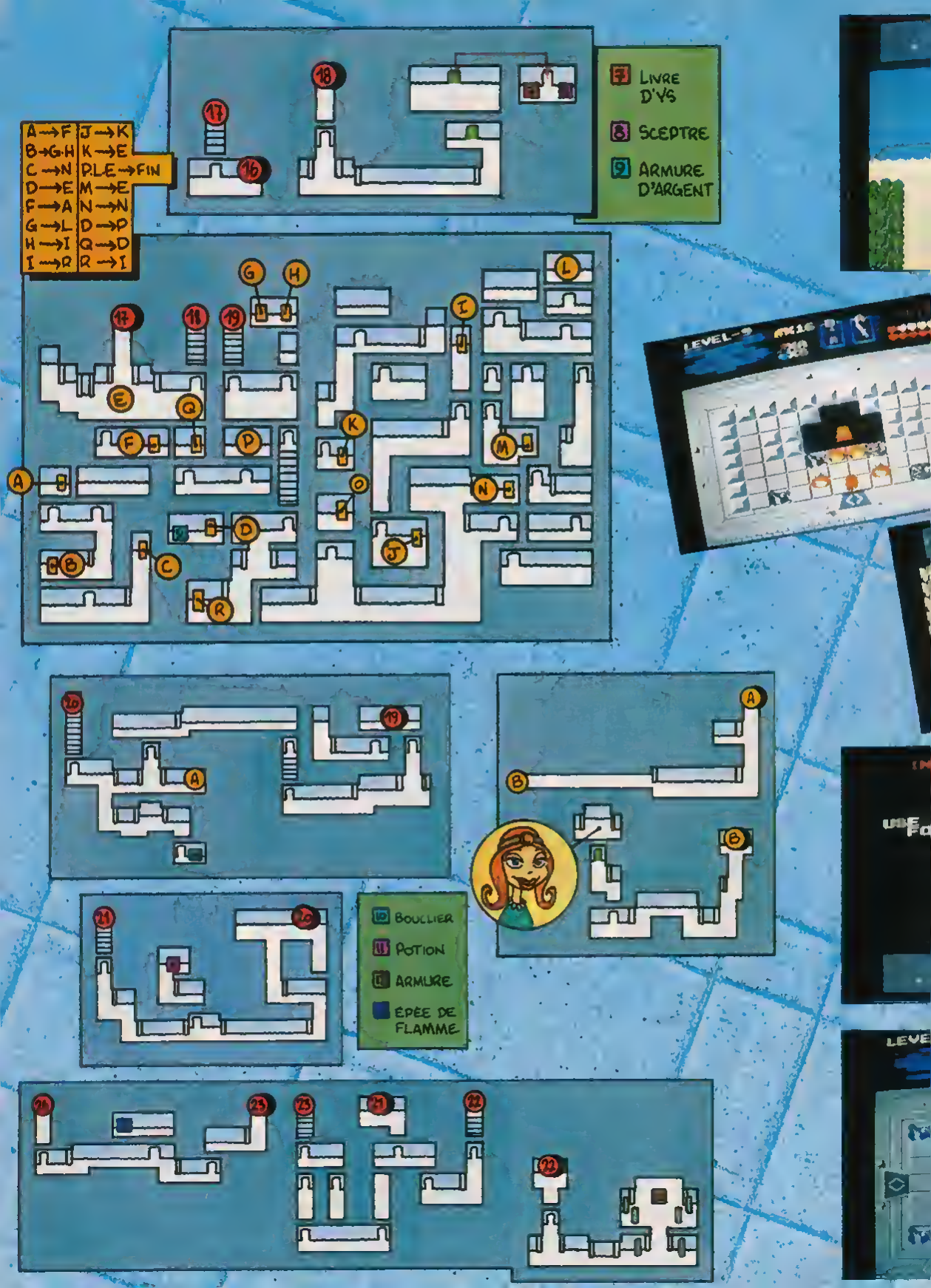
ÇA SE COMPLIQUE

A partir du quatrième palais (L-2), vos affaires se compliquent. il vous faudra, au préalable, vous munir d'un bracelet de force, en vente dans un seul magasin situé en P-1. Cherchez l'escalier invisible y conduisant, en P-2. Par ailleurs, faites en sorte avant de pénétrer dans le château, d'avoir une bourse bien garnie car vous aurez droit à un braquage en bonne et due forme du genre : « la bourse ou la vie... ». Une fois en possession du livre magique, que vous trouverez dans ce palais, vous pourrez vous mettre en quête d'une arme plus puissante d'abord en K-1, puis par la suite, en J-1.








A→F
B→G·H
C→N
D→E
F→A
G→L
H→I
I→R
J→K
K→E
P.L.E→FIN
M→E
N→N
D→P
Q→D
R→I
7 LIVRE D'YS
8 SCEPTRE
9 ARMURE D'ARGENT
10 BOUCLIER
11 POTION
12 ARMURE
13 EPEE DE FLAMME
LEVEL-9

L'apparition de fantômes bleus dans le cinquième palais (F-5) est la seule information digne d'intérêt de ce niveau mis à part les classiques impératifs.

L'échelle qui vous aurait été si utile dans le quatrième palais se trouve dans le sixième. Pour en trouver l'entrée, jouez de la flûte dans la case A-4 du cimetière.

Encore un racket dans les règles dans le septième palais (M-7). Prenez votre mal en patience, vous devez brûler un buisson, pour y accéder. Toutefois, un conseil judicieux : préparez votre itinéraire, ici, plus que jamais.

LE DEBUT DE LA FIN

Au huitième palais (J-2), avec l'équipement et la pratique l'exploration devient presque routinière. Bien qu'impressionnant de par le nombre de ses passages secrets, le jeu perd, toutefois, grandement de sa difficulté. Le bâton magique dont vous disposez vous rendant quasiment invulnérable.

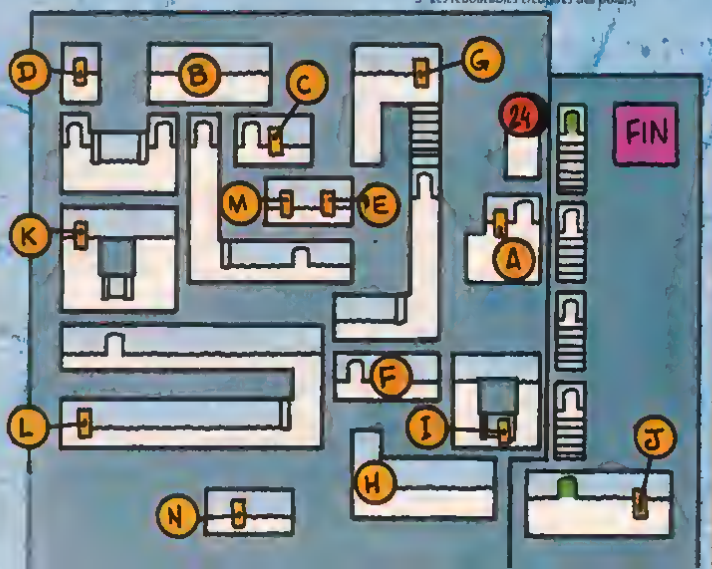
Il est maintenant temps, pour vous, d'affronter Ganon, «le maléfique». Pour cela, il vous faudra encore explorer le neuvième et dernier palais (A-1). D'une façon générale, une fois la flèche d'argent récupérée, visitez la partie plutôt à gauche en vous dirigeant vers la salle de l'anneau rouge (après avoir découvert dans la précédente le seul passage secret à emprunter pour vous retrouver face-à-face avec le ravisseur). Armez-vous de patience car durant le combat votre ennemi ne se montrera qu'à la fin, c'est-à-dire en mourrant. Frappez au jugé jusqu'à en venir à bout et, enfin, délivrez la princesse.

Si malgré les plans d'été vous n'étiez pas parvenus au terme de la première quête, mettez en pratique les nouvelles informations publiées ce mois-ci. Avec un peu de réflexion vous pourrez les mettre à profit pour rattraper votre retard et vous lancer, enfin, dans l'aventure finale. Rassurez-vous, vous assisterez au générique de fin (pas terrible, ma foi...) mais pas de troisième quête !

Enfin, si vous désirez voir publiés les plans d'un jeu, en particulier, écrivez-moi une bafouille dans la BAL Wolfen sur le *3615 PLAYER*. N'omettez pas d'indiquer le nom du jeu bien sûr, mais surtout la console. Les jeux les plus demandés feront l'objet d'un Plans et Astuces dans les numéros suivants.

WOLFEN

1 L'accès au cinquième palais
2 Après la mort de Ganon
3 Attention à ce qui pourrait arriver...
4 Vous êtes prêts pour le dernier combat
5 Les redoutables créatures des palais,



Vds console Master System avec manette et 2 jeux(Kung-Fu kid et Great Volley Ball) Le tout cédé à 750 F à débattre Vente au détail possible la console à 500 F, les jeux à 150 F pièce Appelez après 16 h au 34 14 95 09, demandez Frédéric (Val-d"Oise)

Vds jeux Nintendo Metroid (250 F), Mach Rider(250 F), Donkey Kong 3(200 F) Contactez Nicolas au 20 80 83 32 de 17 h30 à 20 h (Nord)

Urgent ! Vds Master System + rapid fire + 13 jeux dont Golden Axe, Fire et Forget II, ScramMe Spirit etc Valeur réelle: 4 800 F vendu 2 000 F Achete (2 000 F environ), ou échange contre la master, Megadrive + jeux. Appelez Michael au 42 56 37 45 après 12 h (Bouches-du-Rhone)

Echange Super Mario 1 et 2, Casteivania, Zelde 2, Kung Fu, Track and Field 2 contre Ratman, Tertis, Metroid, Faxanadu, Duck tales, Megaman 2 Fabrice 91 41 68 87 (Rouches-du-Rhone)

Vds NEC PC ENGINE (bon état) + câble + Formation Soccer D'une valeur de 1 610 F, vendu à moitié prix Vds également (MEGADRIVE) Shinobi, Golden Axe, Altered Beast, Pat Riley Basket, World Cup Soccer à 200 F pièce Appelez Jean-Marc au 98 87 87 44(Finistère),

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + 2 boîtes de rangement + manette + nombreux jeux dont Double Dragon, California Games, Rick Dangerous. Le tout 3 500 F au lieu de 6 500 F Ecrivez à Vincent Guenais, 1 263 rte de St-Jean-de-Rraye, 45400 Semoy

Echange pour Sega 8 bits World Soccer, Shinobi, Dut Run, Golfmania et Secret Commando contre, si possible Wonder Boy 1 et 2, Alex Kidd 3, Captain Silver, RC Grand Prix, California Games ou R Type Tarrès Damien 16, rue du Champ-Verson, 14123 Cormelle-le-Royal Tél.: 31 78 08 99

Vds jeux Master System Golvelius et Vigilante à 150 F pièce, Super Tennis à 85 F, Thunder Blade a 160 F, Black Relt et Pro Wrestling à 125 F pièce Le lot pour 750 F Tél.: 69 05 25 28 Après 18 h(Essonne)

Vde cartouches NINTENDO Soccer (210 F) ; Punch-Out, RC Proam, Top Gun (300 F pièce) et Bionic Commando (prix à debattre) Tél: 41 59 24 23 le week-end (heures de repas) Demander Rru (Meurthe-et-Moselle)

Vds GAME BOY + casque stéréo + câble vidéo + Tetris, In Your Face, F1 Race, Hal Wrestling, Soccer Boy, Baseball Le tout vendu 850 F, possibilité de détail Ecrire à Franck Sihali, 6, allée Edouard Rranly, 77420 Champs-sur Marne

Vds console NINTENDO, encore sous garantie, + 6 jeux dont Super Mario 2, Zelda 1 et 2, Double Dragon 2. Le tout cédé à 2 000 F à débattre au lieu de 3 021 F Contactez Jérôme au 43 72 30 20 de 16 h 00 à 17 h 30 (Paris).

A vendre SEGA MASTER SYSTEM + rapid fire + controle stick + pistolet pour 500 F au lieu de 1900 F jeux Cyber Shinobi, Wonder Boy 3, RC Grand Prix, Fantasy zone 2, a 150 F pièce Appelez Olivier au 78 40 77 45(Lyon)

Vde console NES + 5 jeux dont Zelda 1 et 2 + Double Dragon Le tout cédé à 2 050 F Tél 39 56 24 66 Henry Jean Navez, 2, allée Berthe-Morissot, 78160 Marly-le-Roy

Vds console SEGA MASTER SYSTEM + R cartouches de jeux(Alterd Beast, Double Dragon, After Burner, Transbot, Vigilante, Rocky, Dead Angle, Galaxy Force avec boites et notices) Prix d'ensemble 1600 F, possibilité de vente séparée(console 500 F jeux 150 F pièce) Emmanuel (1) 34 15 40 52(Val d'Oise)

Vds ATARI 2600 VCS + 10 jeux(Pole Position, Phoenix, F-14 Tomcat etc.) + 2 paddles + Super joystick IV avec minuteur Le tout 590 F Vente séparée possible Christian Mordelet, 6, rue, Venelle-des-Champs, 22000 St-Brieuc, Tél 96 33 99 57.

Vds jeux NINTENDO Top Gun, Rescue, Simon's quest, Silent Service à 250 F pièce. Contactez Hervé au 64 48 75 15, aux heures de repas (Essonne).

Vds console NINTENDO + 2 manettes + 7 jeux dont Zelda I, Super Mario I, Tetris, Bionic Commando, Double Dragon II, Megaman II Valeur réelle 3 430 F, prix à débattre Appelez au 64 30 22 50 après 18h et demandez Cédric (Seine Saint-Denis)

Vds console SEGA 8 bits + joystick + 16 cartouches dont Cyber Shinobi, Danan, Double Hawk, Fire & Forget II, Out Run, Thunder Blade, Afterburner D'une valeur d'origine de 5 680 F, vendus 3 200 F ou 200 F le jeux Telephonez à partir de 20 h au 59 05 67 61, demander Fréderique (Pyrénées- Atlantiques)

Urgent ! Vds SEGA MASTER SYSTEM ayant peu servie avec emballage d origine + 2 paddles + control stick + Galaxy Force, Cyborg Hunter, Zillion 2, Battle Out Run, R Typ, Atered Beast, Alex Kidd in Shinobi World, Black Belt (emballages et notices) Le tout cedé pour 1 590 F au lieu de 3 000 F environ Appeler Alexandre au 69 83 38 83, après 18 h(Essonne)

Echange nombreux jeux sur NINTENDO Solomon's Key, Ghost'n Goblins, Section Z, Wizard and Warriors, Gradius, Dragon Ball, Robowarrior, Top Gun . Gilles le Bacheller, 17, rue des Fribunaux, 56000 Vannes, Tél . 97 54 09 68

Vds SEGA MASTER SYSTEM achetée en déc 90 (avec emballage et notices) + jeux. Shinobi, Vigilante, Altered Beast, Tennis Ace, California Games et Super Monaco GP Le tout sacrifié à 1 800 F. Vincent : 39 91 53 27(Val-D'Oise).

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 11 jeux Le tout acheté 4 000 F, cédé à 3 000 F Tél 60 06 41 05(lundi, mardi, jeudi, vendredi à 17 h).

SEGA. Achète ou échange World Soccer, Chase H Q , Super Monaco GP, R Type, Double Dragon, Wonderboy II et III Téléphonez à Olivier Leroux au 45 98 91 16 après 17 h30, ou écrire au 91, allée des Peupliers, 94520 Périgny-sur-Yerres

Vds SEGA 8 Bits, 2 manettes, pistolet, lunettes 3D TBE + 22 jeux. Valeur d'origine 6 000 F, vendu 5 500 F, à débattre Jeux au détail 200 F ou le tout échangé contre AMIGA 500 Tél 44 54 32 22(Val-d'Oise)

Vds GAME BOY achetée en mai 91 pour l'achat d'une MEGADRIVE. Tel : 45 84 24 50(Paris).

Vds MEGADRIVE japonaise + 1 jeu pour 1 200 F ou avec un second paddle et 13 jeux . 5 900 F Tél 40 40 68 20(Loire- Atlantique).

Vds console SEG MASTER SYSTEM + Hang-On , 250 F + jeux au choix a partir de 100 F Contactez Pascal Mignon, 2, rue des Fours, 91410 Dourdan ou Tél 64 59 95 93 après 17 h30

Achète jeux MEGADRIVE 250 F maximum Recherche en perticulier jeux français Vds console NINTENDO sans jeu pour 200 F ou avec un jeu au choix permi Super Mario 2, Robowarrior et Simon's Quest pour 300 F Téléphonez au 43 22 75 76 ou écrivez à Ardelin Ross, 200, rue du Commandant-Mouchotte, 75014 Paris

Vds jeux pour SEGA Galaxy Force, Astro Warrior et Pit Pot à 150 F pièce les 3 jeux vendus 290 F pour une valeur d'origine de 660 F Seb 32 39 20 73 (Eure)

Achete jeux NINTENDO(Megaman II, Simon's Quest, Faxanadu, Bionic Commando pour 200 F pièce et Dragonball à 150 F. Contactez Johan au 76 24 60 56 (Isère)

Vds 11 jeux MEGADRIVE pour console française ou japonaise Prix de 200 F à 350 F. Tél . 20 55 10 12 le soir, demander Didier(Nord)

Vds jeux SEGA MASTER SYSTEM Power-Strike, Spy and Spy, Zaxxon II à 150 F pièce. Achète sur NINTENDO Goonies II a 150 F et Tortues Ninja à 200 F Contactez Frédérique au 64 68 36 47 (Région Parisienne)

Je vends 3 super jeux pour la SEGA 8 bits World Soccer, Space Harrier et American Baseball, prix 175 F Tél 41 67 90 97. Chupin, 44, rue Savary, 49100 Angers

Vds console NINTENDO à 400 F + jeux à 200 F l'unité. Tél.: 60 86 01 06(YVELINES)

Vds NINTENDO + pistolet(2 jeux) + robot(1jeux) + SM8 prix 990 F Vds jeux: Zelda, Goonies II, Red Racer, Track and Field II, Skate or Die, Batman etc. Appelez au 43 02 60 49 ! après-midi (Seine St Denis)

A vendre pour la MEGADRIVE française ou japonaise . John Madden Football 350 F, Mystic Defender : 300 F, Forgotten Worlds 300 F, Super Real Baseball : 200 F, Last Battle 300 F, World Cup Italia 90 : 200 F, Sonic the Hedgehog 400 F et Super Monaco GP : 350 F. Le tout en tres bon état Florent Maire, 35, rue Jouffroy, 75017 Paris ou téléphonez au 43 80 53 78 après 20 h.

Vds jeux MASTER SYSTEM Ultima IV pour 100 F ou échangé contre Rocky ou Altered Baast. Nicolas au 37 46 51 74 (Eure-et-Loire).

Echange cartouches SEGA MASTER SYSTEM R-Type, Shinobi, Rocky, Out Run, Wonder Boy III contre Mickey Mouse Danan, Phantasy Star, Miracle Warrior et Moonwalker Frédérique Amiél, Cité des Comtes, 6T J2, 13100 Port-de-Bouc Tél 42 06 50 43.

Echange console SEGA MASTER SYSTEM + 4 jeux (Shinobi, Wonder Boy, Altered Beast et Castle of Illusion contre une console NINTENDO + 2 jeux minimum Appelez au 35 79 18 99 ou écrivez à Arnaud Sokolowski, 10, square des Campanules, 76520 Fanqueville-St-Pierre

Vds cartouches NINTENDO de 90 Tetris (230 F) Ratman (310 F), Rygar (260 F), Zelda 2 (290 F), TMNT (290 F), Probotector (260 F) Valeur du lot 2 300 F cédé à 1 600 F Contactez Guillaume au 54 42 58 20 tous les jours à partir de 18 h (Loire-et-Cher)

Vds console NINTENDO + 2 manettes + jeux (Double Dragon II, Megaman et Gunsmoke) + 3 protège-jeux + revues. Valeur 2 400 F, vendu à 1 590 F ou échangé contre MEGADRIVE française + jeux Contactez Didier Afonso au 48 91 98 69 ou bien écrire au 16, rue des Fontaines, 93230 Romainville

Echange MEGADRIVE + 2 manettes + 3 jeux contre un AMIGA 500 Téléphonez à Benjamin au 85 56 10 76 de 20 h à 23 h. Echange aussi Super Mario Land sur GAME BOY (Saône-et Loire).

Vds console NINTENDO (super etat) + 2 manettes + pistolet + 6 jeux Duck Hunt, La Bande à Picsou, Megaman II, Ratman, Tortues Ninje et Super Mario bross au prix de 1 600 F Tél 39 59 66 60 (Val d'Oise)

Echange NINTENDO + 2 manettes + 3 jeux (TMHT, Wizards and Warriors, Black Mantha contre une MEGADRIVE française + Altered Beast Demandez Christophe au 53 91 42 98

Echange jeux NINTENDO . Skete or Die, Kung-Fu, Tennis, Simon's Quest, Double Dragon I et les pistolets contre Ice Hockey (en priorité), Kid Icarus, Off Road, Robowarrior, Megaman II, Super Spike Volley Ball, Ghosts'n gobilins ou Duck Tales Téléphonez vite à Guillaume au 49 60 07 18 (Vienne)

Recherche console et jeux CORE GRAFX à bas prix ou à échanger Vds jeux NINTENDO Zelda II (250 F), Megaman (200 F), Faxanadu (200 F), Super Matio 2 (150 F), Solomon's Key (200 F), Dragonball (200 F),

Vds pour NINTENDO : Punch Out, Life Force, Double Dragon 2 séparément ou ensemble, prix à débattre Téléphonez à Pascal au 53 93 55 81 tous les jours a partir de 19 h 50 (Lot-et-Garonne)

Vds 8 super jeux NINTENDO dont Zelda, Batman / NES Advantage + zapper gun Prix reel 2 700 F, sacrifié à 1 500 F Possibilité de vente au détail. David 75 31 16 63 (Drôme)

Echange jeux NITENDO + 2 manette + 3 jeux (TMHT, Wizards and Warriors Black Mantha contre une MEGADRICE française + Altered Beast Demandez Christophe au 53 91 42 98.

Vds GAME BOY avec Tetris en TBE + câble V link+ écouteurs stéréo pour 450 F Tel 44 24 41 14 ou 2, allée Layette, 60100 Creil ■

LYON
7 COURS GAMBETTA
Métro Guillotière
78.60.33.60

NANTES
21 PLACE VIARME
40.35.42.42

NOUVEAU
Ouverture
Septembre

CHARTRES
10 RUE NOEL BALAY
37.21.17.17

NICE
4 RUE LEPANTE
93.92.62.20

LES PORTABLES
Le Pied à la Récré

ATARI
LYNX + 4 JEUX
PROMO 890 fr
Environ 35 Titres
Dispo et à venir

SEGA
GAME GEAR
+ 1 JEU
990 FR
Déja plus de 30 Titres
Super

NEC
TURBO GT
+ 1 JEU
2490 FR

Tous les titres de la Core Grafx
La Plus Belle, The Best

Séquence News
Revendeur Agréé

Nintendo

LES NEWS N.E.S

A Boy and His Blob	390 fr
Captain Shyhawk	390 fr
Solstice	390 fr
Super Spike V'Ball	390 fr
Turbo Racing	390 fr
Boulder Dash	330 fr
Shadow Warrior	390 fr
Dragon's Lair	390 fr
Top Gun 2 Mission	430 fr

80 titres dispo à partir de 195 fr

LES NEWS GAME BOY

Bugs Bunny	195 fr
Radar Mission	195 fr
Side Pocket	195 fr
Dyna Blaster	195 fr
Samurai Adventure	195 fr
Boulder Dash	195 fr
F1 Race	280 fr

Déja plus de 20 titres dispo

Game Boy
+ Tétris 590 fr

N.E.S 490 fr

N.E.S 690 fr
Turtle set

N.E.S 990 fr
Action set

Et toujours un cadeau Séquence News pour l achat d une console Nintendo

En Septembre 2 Cartouches = 1 Pin's Super Mario Gratos

SEGA

Le Délire Du Mois

MEGA DRIVE
+ 1 Manette
+ 2 jeux (super)
1290 fr

Dément !

Master System II
Nouveau Modèle
+ Alex Kid
+ Glob Defense
649 fr

PROMO
Dépêche toi mec !
SONIC the hedgehog
299 fr

PROMO
Master System
Super Monaco 289 fr
Mickey Mouse 269 fr

Eswat	149 fr
Moonwalker	199 fr

NEWS

Out Run	N.C
Fantasia	N.C
Spiderman	N.C
Galaxy Force II	N.C
Dtooland	N.C
Fastest one	N.C

NEWS
Game Gear

Out Run	N C
Rastan Saga	N C
Pad and Patter	N C
Wall of Berlin	N.C

Plus de 150 titres disponibles sur Mega Drive et Master System

NEC
Séquence News Revendeur Officiel Nec

PUISSANCE 5
1 Core Grafx
+ 2 Manettes + 1 jeu
+ 1 Adaptateur 5 Joueurs
1290 fr
Elue Grand Prix du Jury
Séquence News

PROMO
Super Grafx
+ 2 jeux
Vigilante et Cyber Core
1490 fr

NEWS

Skweek	N C
PC Kid II	N.C
Racing Spirit	N C
Parasol Stars	N.C
F1 Circus 91	N C
CD Springgam	N.C
CD Cobra II	N C
CD Sherlock Holmes	N C

SNK
Néo-Géo
+ 1 jeu
PROMO 3490 fr

NEWS

Rings of the Monsters	N.C
Ghosts Pilot	N C
Asso II	N.C

Environ 20 Titres Dispo
Arcade At Home

Séquence News
Prix , Choix , Disponibilité

Jeux Micro
ST , AMIGA , PC
Cartouches et Consoles
Toutes Marques

Si ça te gratte, grattes-toi
Si tu veux commaoder
Téléphone au Séquence News
le plus proche de chez toi
on t'expliquera

Offres et prix non valables dans la limite des stocks disponibles
Les prix peuvent être modifiés sans préavis en fonction des fluctuations du marché et du taux des devises
Toutes les marques Nintendo NES Game Boy Sega Mega Drive Master System Game Gear Nec Core Grafx

Après une absence assez longue avec cette période de vacances, la rubrique « SOS » revient en force avec une page en plus. Malgré ça, vous continuez à nous écrire nombreux, à tel point que toutes vos lettres ne peuvent être publiées. Continuez !

REPONSES AUX SOS

La liste la plus importante de jeux, n'ayant aucun secret pour lui, nous a été envoyée par Olivier. Il se propose de répondre à vos questions se rapportant aux jeu suivants : Altered Beast, Assault City, California Games, Teddy Boy, Choplifter, Dead Angle, Enduro Racer, Galaxy Force, Ghost House, Ghostbusters, Kenseiden, The Ninja, Out Run, Phantasy Star, Rastan, Rescue Mission, Secret Command, Shangai, Shinobi, Slap Shot, Space Harrier, Vigilante, Wonder I, II et III, Ys, Zillion, Rampage, Transbot, Golvellius, Cyber Shinobi et Ghouls'n Ghosts, le tout sur Master System. Envoyez une enveloppe timbrée à Olivier Cramm, 80 bis, rue du Général-de-Gaulle, 77000 MELUN.

Sandy, dit le Segamaniac philanthrope, se propose de répondre à tous vos SOS se raportant à Shinobi, Cyber Shinobi, Alex Kidd in Shinobi World, 1 et 3, the Ninja, R-Type, Golden Axe, Galaxy Force, Mickey Mouse, Wonderboy II, Danan, Vigilante, Psychofox, Kung-Fu Kid, Out Run et Cyborg Hunter. Pour le contacter, Ecrivez à Sandy Thévénon, 48, rue Cuvier, 42300 ROANNE, ou par téléphone au 77 71 30 28.

Stéphane, lui, nous apporte quelques réponses, mais sur Nintendo cette fois. Quels que soient vos problémes dans les jeux Double Dragon II, Zelda I, Simon's Quest, Super Mario I et II, Wrath of the Black Mantha, Castelvania, il vous répondra. Appellez-le au 51 62 29 02 (VENDEE).

Christian, lui, s'engage à vous répondre par courrier. Il sait tout sur les jeux Nintendo Super Mario Brod I et II, Rad Racer, Salomon's Key, Teenage Mutant Hero Turtles, Dragonball, Fester's Quest, Top Gun, Bionic Commando, Zelda I et II, Duck Tales, Probotector, Robocop, Faxanadu, Skate or Die et Life Force. Christian Bastiana, 54, rue de l'Espérance, 93700 DRANCY.

Il n'y a jamais eu de SOS se raportant à la Game Boy, néanmoins, Charles pourra certainement en aider plus d'un. Un probléme sur Super Mario Land ? Il vous répondra. Il possède également une NES et les jeux Super Mario I et II, Bionic Commando, Double Dragon II, Track and Field II, Life Force, Punch-Out, Dragonball et Kid Icarus. Ce n'est pas tout, Il a éventré la cartouche Castle of Illusion de sa Master System. Ecrivez à Charles Vannier, 74, avenue de Lérins, 06400 CANNES, ou téléphonez-lui au 93 43 30 77.

David nous envole une liste très complète de jeux qui n'ont plus aucun secret pour lui. Pour réduire un peu sa liste, je n'énumère que les jeux qu'il a terminés. Appelez-le au 90 23 04 23 pour tout ce qui se rapporte à Super Mario I et II, Zelda I et II, Megaman II, Double Dragon, Faxanadu, Robowarrior, Kid Icarus et Fester's Quest (SARTHE).

Et encore une liste qui nous est envoyée par Frédéric. Tous les jeux suivants n'ont plus de secret pour lui : Castle of Illusion, Alex Kidd in Shinobi World, Time Soldiers, Vigilante, Rastan, Golvelius, Shinobi, The Ninja, Fantasy Zone, Psycho Fox, Moonwalker et Double Dragon. Vous pouvez le joindre par téléphone au 54 76 05 07 ou par courrier : Frédéric Esteban, 700, avenue de Langen, 41200 ROMORANTIN.

Rémi se propose de répondre à vos SOS se rapportant à Zelda 1, Double Dragon 2, Bayou Billy et Section Z (en tout cas jusqu'au monstre géant).

Xavier offre les réponses à pas mal de jeux Master System. Contre une enveloppe timbree, recevez à domicile les réponses concernant Phantasy Star, Black Belt, Shinobi, Rastan, R-Type, Golden Axe, Double Dragon et The Ninja. Il répondra également à vos questions sur Super Mario Land sur Game Boy. Xavier Loiseau, 118, bd Brossolette, 02000 LAON.

Vincent répond à vos SOS sur les jeux NINTENDO suivant : Super Mario I et II, Teenage Mutant Nero Turtles, Zelda, Megaman I et II, Mach Rider, Duck Hunt, Punch-Out et Kung-Fu. Contactez Vincent au 39 81 84 82, précédé du 16 si vous appelez de Paris.

Pierre vous répondra par courrier. Enduro Racer, Vigilante, Altered Beast, Shinobi, Wonderboy III, Psycho Fox, American Football, Rocky, Eswat, Alex Kidd I sur votre Sega Master System et Malibu Beach Volley Ball, Super Mario Land, Golf et Fortress of Fear sur votre Game Boy. Contactez Pierre Geneix, rue des Gravières, 63116 BEAUREGARD-L'EVEQUE. N'oubliez pas de joindre une enveloppe timbrée.

Décidement les listes n'arrétent plus de pleuvoir. Celle de Stéphane concerne Psycho Fox, Double Dragon, Lord of the Sword, Captain Silver, Power Strike, Blade Eagle 3D, Black Belt, Space Harrier, Secret Command, Rocky et Thunderblade sur Master System. Appelez-le au 76 33 09 42 (ISERE).

Allez, une dernière liste pour jeux NINTENDO. Batman, Kung-Fu, Punch-Out, Faxanadu, Legend of Zelda I et II, Simon's Quest, Super Mario Bros I et II, Castelvania, Gradius, Iron Sword, Robocop et pour Master System : Spellcaster, Phantasy Star et Y's (Au cas où le « Plans et Astuces » ne suffirait pas). Contactez Lionel Vautrin, allée de Reims, 78200 MANTES-LA-VILLE.

Cette fois c'est uniquement par courrier que Rémi se propose de répondre aux SOS concernant les jeux suivants sur Sega Master System : Ghouls'n Ghosts, Castle of Illusion, Danan the Jungle Fighter, Wonder Boy in Moster Land, Alex Kidd in Shinobi World, Alex Kidd in Miracle World, Rastan et Wonder Boy III. Lorsque vous lui écrirez, pensez à joindre une enveloppe timbrée. Rémi Mahieux, 9, avenue Otmus, 02400 CHATEAU-THIERRY.

Alex s'offre de répondre aux SOS concernant Ullima IV, Psycho-Fox, Rastan sur Master System et Ninja Spirit sur NEC. Contactez Alex Makalouf, 12, rue Hector-Malot, 75012 PARIS.

Double Dragon, Wonderboy II, Altered Beast, Shinobi, Golden Axe et Tennis Ace sur Master System vous posent des problèmes ? Contactez Eric Clément, rue Relanchatez, 88510 ELOYES.

RASTAN (Sega Master System)

Benoît vient à la rescousse de Ben en lui apportant la solution pour combattre l'avant-dernier dragon. Il faut que tu sautes en lui donnant des coups sous la tête Si tu possèdes l'épée de feu, tu le tueras très rapidement. Alors si en plus tu as l'autofire, ça sera de la boucherie.

ULTIMA IV (Sega Master System)

Nous avons reçu une tonne de lettres traitant Irarian de tous les noms. Vous êtes tous d'accord sur le fait que la localisation du sanctuaire de la Spiritualité ne se trouve pas à l'endroit décrit par le susnommé. Si vous possédez le compas, allez au point situé en B'D' de latitude/K'G' de longitude. Au préalable, vous devez interroger Mike Ward dans la ville de Minos.

METAL GEAR (Nintendo)

Thomas vient en aide à tous ceux qui étaient bloqués dans Metal Gear. Pour trouver le lance-roquettes, il faut connaître le numéro de Jennyfer. Allez dans la salle à droite des deux « arnold », appelez Jennyfer puis entrez dans la salle en haut à droite. Pour récupérer la septième carte, rendez visite aux deux « Arnold » et utilisez le lance-roquettes pour en venir à bout.

BUBBLE BOBBLE (Nintendo)

Si les nerfs du couple en voie de divorce n'ont pas lâché, voici la solution à leur probleme que Seb nous a envoyée. La solution semble simple si on adopte le jeu à deux joueurs. Dès l'arrivée au tableau 99, le dragon de droite doit vite aller chercher la boule de cristal. Une porte apparaitra, mais cachée par un monstre au niveau central du tableau. C'est à ce moment-là que le second dragon doit se presser pour passer au tableau suivant. Il faut vraiment faire au plus vite car la porte disparaît assez rapidement.

KUNG-FU KID (Master System)

Ne desespére plus Romain, David répond à tes questions. Déjà, il faut savoir que l'amphore et la brioche ne sont pas indispensables pour battrele monstre de fin. Ce dernier a les mêmes réactions que Geropada la grenouille, lorsqu'il est

touché, il recule un peu en clignotant. C'est à ce moment-là qu'il faut le frapper surtout sans vous arrêter, auquel cas il vous lancera une boule de feu...

CASTEL OF ILLUSION (Master System)

La technique de combat pour battre le boss du niveau pâtisserie. Il suffit de se saisir des carrés de chocolat qui tombent et de les lui lancer au visage.

FIRE & FORGET II (Master System)

Lorsque le Blindi-Radar apparaît, il faut se placer à moyenne distance, mais aussi pile derrière lui. Une fois dans l'axe, tirez-lui dessus sur sa gauche ou sa droite. Dans les virages, arrêtez toute attaque jusqu'à une nouvelle ligne droite.

SECRET COMMAND (Master System)

Première chose à faire ; tu dois te débrouiller pour arriver à la porte. Ici tire des balles dans un des murs à côté de la porte en évitant les boulets jusqu'à ce qu'il explose. Répète la même opération pour l'autre mur. Lorsqu'il aura explosé à son tour, agit de la même façon avec la porte.

INDIANA JONES (Master System)

Benoît s'est lancé dans la quête du Graal depuis bientôt deux mois. Dans une aventure comme celle-ci, il est indispensable de posséder une croix qu'il a pourtant trouvée. Son problème est qu'il n'arrive pas à s'en saisir.

RYGAR (Nintendo)

Il semble qu'il manque à Grégory plusieurs objets dont la roulette et l'arbalète. Qui peut lui venir en aide ?

PHANTASY STAR (Sega Master System)

SCL se heurte à un problème qui lui semble insoluble. Il pense posséder tout l'équipement requis au moment de partir dans le ciel pour affronter Lassic.
Il y a peut-être une partie de la réponse à SCL dans cette autre question. Patrice, quant à lui, est à la recherche de la fameeeeuse torche qui permet d'obtenir les noix de Learma. Lui aussi pense avoir tous les objets nécessaires pour affronter le même adversaire que SCL.

FAXANADU (Nintendo)

Philippe est bloqué dans la ville de Forepaw. Il lui semble avoir fait tout ce qui était indispensable, à savoir qu'il a trouvé les 3 sources et fait couler la fontaine. Qu'a-t-il oublié ?

SPIDER-MAN (Game Boy)

Un lecteur anonyme n'arrive pas à terminer la sixième mission de ce jeu.

NINJA SPIRIT (NEC)

Némard, de son prénom Jean, n'en peut plus. Il est bloqué au niveau 7, plus précisément au cours de la scène où il faut se jeter dans le vide à travers les ninjas.

ALEX RIDD IN HIGH-TECH WORLD (Master System)

Elle a déjà été publiée dans la première édition des SOS et il s'agissait déjà du même jeu. Elle parvient enfin jusqu'à la forêt mais pas à quitter le lac duquel sortent des ninjas. Son noble sauveur répondra-t-il présent ?

THE NINJA (Master System)

Plusieurs lettres me sont parvenues avec des questions concernant la localisation des parchemins. Il se trouve que la réponse avait déjà été publiée, mais vous êtes suffisamment nombreux pour que je vous rappelle la solution.
Le premier est gardé par le ninja au sabre (niveau 1), le second est au niveau 2 ; tirez sur la statue de gauche, le troisième est caché dans le 6e arbuste du niveau 6, le quatrième est situé dans le second jardin près d'un demi-arbuste, quant au cinquième, il apparaîtra tout en haut et à gauche.

ALIEN SYNDROME (Master System)

Deux ans qu'il a attendu avant de jeter sa bouteille à la mer ! Ses nerfs doivent être d'acier pour ne pas avoir lâché avant. Son problème est le suivant, à chaque confrontation avec le boss du niveau 2. Courage Olivier...

BATMAN (Nintendo)

C'est Firebug cette fois qui cause un problème à Thomas. Je pense que comme à l'accoutumée, les réponses seront nombreuses.

RYGAR (Nintendo)

Un lecteur A. Nonime s'acharne comme un damné sur le monstre de fin de Rygar sans toutefois parvenir à ses fins. Un jeu peu répandu qui aura, je l'espère, sa réponse.

PHANTASY STAR II (Megadrive)

Ce n'est ni la première ni la dernière fois que Phantasy Star est à l'horreur dans les SOS. Il manque à JP deux éléments : les « cinq Star Mist » et le « Moon Dew » (page 110), indispensables pour terminer le jeu. Tout ça sent peut-être un « Plans et Astuces » à la longue... Que cette éventualité ne vous empêche pas de répondre à cet SOS.

MEGAMAN II (Nintendo)

Toto apporte une rectification à la réponse concernant le SOS du n° 9. Il semblerait que Heatman soit le plus adapté pour vaincre le vaisseau du Docteur Willy. Toutefois il aimerait bien savoir comment venir à bout des poulets atomiques (au niveau de Woodman).

TEENAGE MUTANT NERO TURTLES (Nintendo)

le « labyrinthesque » niveau 6 est peuplé de créatures assez coriaces. L'une d'elles, le cosmonaute blanc empêche Nicolas d'atteindre le dernier monstre : Shredder. Qui peux apporter la solution qui lui manque ?

MIRACLE WARRIORS (Master System)

Baptiste possède déjà une clef, mais visiblement cela ne semble pas suffisant pour qu'il parvienne à pénétrer dans le sanctuaire du désert d'Areos. Que doit-il faire ? Patrice voudrait savoir où se trouve le seigneur noir Terarin. Il lui manque, semble-t-il, le « Mantle ».

ULTIMA IV (Master System)

Ha les habitudes, quand elles vous tiennent... Philippe lui aussi a des difficultés. Il est à la recherche de la « Purple Stone » et de la chambre du Codex. Là encore je renifle du « Plans et Astuces ».

BLACK BELT (Master System)

Décidément, beaucoup de lecteurs essuient des échecs répétés lors des confrontations. Il sagit de Wang l'ultime gardien du jeu.
Moins avancé dans le jeu, Raphael, lui, se heurte au gardien du quatrième niveau.

LORD OF THE SWORDS (Master System)

Le cinquième guerrier du château de l'Elder. David aimerait connaître son point faible.

BARUMBA (NEC)

Necboyman est carrément accroc de son jeu, mais il en est à l'overdose. Il est en manque de niveau 5 qu'il n'arrive pas à atteindre. L'énorme rat à réacteurs le fait disjoncter systématiquement.

CASTELVANIA (Game Boy)

Playerboy se heurte à un passage précis du quatrième niveau. Il s'agit de l'endroit où il y a deux sortes d'ascenseurs dans une salle pleine de piques mortelles. Son problème : il ne parvient pas à attraper la corde située en haut à gauche sans finir par se cogner dans les piques, et ensuite tomber sur celles du bas.

SECTION Z (Nintendo)

Bloque au 46e tableau, Ludovic se demande quel chemin il doit emprunter pour ne pas revenir systématiquement au début.

HYPER LODE RUNNER (Game Boy)

Fred est bloqué au 18e tableau. Il n'arrive pas à se saisir de l'indispensable clef. Vous pouvez écrire la réponse à Frédéric, 46/48, rue Victor-Hugo, 93500 PANTIN.

LA REPONSE DU MOIS

Il répond à près de 50 jeux !!! C'est Cedric Nivat qui mérite sans tirage au sort et sans contestation possible l'abonnement à *Player One*. Voici sa liste sur Megadrive : Moonwalker, Golden Axe, Mickey Mouse, Last Battle, Wonder Boy III, DJ Boy, Forgotten Worlds, Shadow Dancer, E-swat, Mystic Defender, Revenge of Shinobi, Ghouls'n Ghost, Ghostbusters, Rambo III, Aeroblaster, Altered Beast, Arrow Flash et Strider. Sa deuxième liste de jeu Nintendo : Batman, Bionic Commando, Bubble Bobble, Castelvania, Fester's Quest, Goonies II, Ghost'n Goblins, Dragonball, Zelda I et II, Life force, Megaman I et II, Simon's Quest, Track and Field II, Duck Tales, Kung-Fu, TMHT, Wizard and Warriors, Punch-Out, Pro Wrestling, World Wrestling, Metal Gear Super Mario Bros I et II, Double Dragon II. Vous pouvez lui écrire au 10, square de la Poterne, 91300 MASSY ou l'appeler au : (1) 60 11 95 89 de 17 h à 19 h.

L'ARCADE DEPAS

Salut à tous pour ce grand rendez-vous mensuel. Une fois de plus, à rubrique exceptionnelle, jeux exceptionnels En effet, une nouvelle sorte de jeux vient d'arriver dans les salles : les jeux en hologramme. Ne bavez pas et lisez plutôt ce qui suit.

Ce mois-ci c'est Sega qui crée l'événement. En effet, la première fois que j'ai vu cette borne, j'ai crû me retrouver dans un film de science-fiction. Il faut dire que je n'attendais pas un jeu en hologramme avant au moins dix ans. D'abord, c'est quoi m'ssieur un hologramme ? Eh bien, c'est une image en trois dimensions qui donne l'illusion d'être réelle. Réalisés à partir d'une technique laser, les hologrammes ne donnaient, jusqu'à présent, que des couleurs diffractées, c'est-à-dire semblables à celles de l'arc en ciel.

HOLOGRAMME : TIME TRAVELLER de SEGA

L'éditeur aurait-il réussi le tour de force de créer un jeu en hologramme avec de véritables couleurs ? Hélas ! Trois fois hélas, c'est ce que je croyais (car vous allez voir qu'en réalité il n'en est rien) sur la borne on peut lire effectivement : « HOLOGRAMME », l'aire de jeu n'a pas d'écran et on a, il est vrai, l'impression de pouvoir empoigner les personnages. Mais, tout ceci n'est en fait qu'illusion. Car en définitive, dans la machine c'est un écran vidéo qui envoie l'image sur un miroir courbe, celle-ci est ensuite réfléchie à travers une lentille ce qui permet ainsi, de la visualiser sur l'aire de jeu. Au lieu d'un vrai hologramme en trois dimensions, nous avons donc une image virtuelle en deux dimensions ce qui est un peu abusif, non ?

Toutefois, l'illusion est là et le jeu accrocheur. Celui-ci raconte les tribulations d'un *cow-boy* du *Far West* embringué, bien malgré lui, dans une intrigue spatio-temporelle où l'univers est mis en danger par les inventions d'un savant fou. Toutes les scènes sont enregistrées sur un CD-vidéo et sont d'un réalisme épous-

1

2

3

■ ■ TELEX : L'été n'est jamais propice à l'apparition des nouveautés. On peut quand même relever **The Ninja Ki** espagnole (at oui !) où vous dirigez un pharaon **The Simpsons** de Konami tiré du célèbre dessin animé et **Blade M**

SSE LES BORNES

touflant. Les trucages sont excellents et dignes des meilleurs films d'anticipation. L'humour est aussi présent et les mimiques du héros sont tordantes. A certains moments de la partie la trame spatio-temporelle est perturbée, les scènes sont alors jouées au ralenti, ce qui n'est pas toujours évident. Le principe est le même que **Dragon's Lair** : il faut faire la bonne action au bon moment sinon c'est la mort. Heureusement, vous avez en votre possession un cube qui, s'il est activé à la mort du héros, permet de recommencer la scène. Vous n'avez droit qu' à un cube par partie. Malgré la fausse prouesse technique, un jeu intéressant pour ceux qui veulent s'offrir les plaisirs d'un voyage **spatio-temporel**.

MIDNIGHT WANDERERS : QUEST FOR THE CHARIOT de CAPCOM

Derrière ce titre à rallonge se cache l'un des plus beaux jeux de l'année. Une vieille légende dit que : « Ceux qui trouveront le chariot pourront voyager dans les airs. » Lou et Siva, deux amis, décident de tenter leur chance. En cours de chemin ils devront affronter lutins, arbres vivants et marionnettes. C'est au troisième niveau que tout se complique, un démon de la pire espèce a enlevé la princesse Sina et transformé tous ses sujets en bois. Voilà donc nos deux compères avec une quête supplémentaire sur les bras. Côté réalisation les programmeurs ont repris les routines de la plupart de leurs succès et le mélange est détonnant. Les explosions, les coffres, le fantôme qui vous suit (et vous aide) sont repris de Magic Sword, le mouvement du héros (il tire dans les quatre directions) vient de Ghouls'n Ghost et de Strider. Pour les animations, au premier niveau vous vous balladez sur les branches d'un arbre puis sur une de ses racines, soudain, celle-ci prend vie et vous voilà balloté dans tous les sens (impressionnant !). Comme toujours dans les jeux Capcom, les graphismes sont absolument fabuleux. Cette fois, ils sont même très proches des dessins animés de Walt Disney. Bien que le jeu soit relativement facile, un petit conseil : prenez l'option « hyper », c'est, de loin, la plus utile.

Wonder Fra

1. Une superbe créature irréelle pour Time Traveller

2. L'entraînement, c'est pour les p'tits joueurs !

3. Au commencement, il y avait les Indiens

4. Dans Midnight Wanderers, les graphismes sont dignes de Walt Disney

5. Parfois la menace vient du ciel

ds de Taito, dans le style des Tortues ninja mais avec des marionnettes ; **Big Karnak** de Gaelco une marque aster de Irem un fabuleux Beat'em Up du genre Golden Axe.

3615 PLAYER ONE

Depuis le mois de juin, un appareil trône au beau milieu de la salle de rédaction de *Player One*. Cet engin vous permet de communiquer avec votre mag préféré sans quitter le doux confort de votre foyer. Vous l'avez compris, c'est du Minitel dont je veux parler.

Après plusieurs modifications (rubriques ajoutées ou enlevées), nous avons abouti à la version actuelle. Le temps est donc venu pour nous de faire un guide d'utilisation, un résumé le plus complet possible pour tout savoir sur le 3615 *Player One*.

EH, C'EST QUOI TON PSEUDO ?

Commençons par le commencement. La première chose à faire est de trouver un pseudo et un mot de passe. Kézako ? Le pseudo est le surnom sous lequel nous pouvons vous identifier. Par exemple, Crevette, Iggy et Wonder Fra sont les pseudos des testeurs de la rédaction. Le mot de passe, lui, est le code d'accès qui permet, à vous et à personne d'autre, d'entrer dans le serveur. Vous comprendrez aisément que ce mot de passe doit rester strictement secret.
Imaginez ce que pourrait faire un mauvais plaisantin utilisant votre mot de passe à vos dépens ; pour les mêmes raisons ne le prenez pas trop évident, du style les quatre premières lettres de votre prénom.

LES RUBRIQUES EH, ÇA GAZE !

Une fois entré dans le serveur, vous aurez le choix entre les quatorze rubriques proposées.
1. Trucs en Vrac : tous les trucs parus dans *Player One* plus ceux des connectés.
2. SOS Jeux : vous êtes bloqués dans un jeu ? Pas de problème Batman ! Cette rubrique est là pour vous aider.
3. Top 10 : faites vous-même votre propre top.
4. Guide des Jeux : guide complet de tous les jeux testés.
5. Les Consoles : guide de toutes les consoles disponibles officiellement en France.
6. News/Infos : bruits de couloirs et rumeurs sont à l'honneur.
7. Index des Tests : liste de tous les tests parus dans Player One.
8. Sommaire Mag : chaque fin du mois vous aurez le sommaire du prochain numéro.
9. Reportages : tout sur les BD, le ciné, la TV et les dessins animés. C'est aussi la BAL personnelle d'Ino Atha, l'orfèvre en la matière.
10. Cher Player One : dialogue avec la rédac de *Player One*
11. BAL : c'est votre propre boîte aux lettres. Un max de message à lire et à écrire.
12. Petites Annonces : contacts sympa et occasions en or.
13.Compte en Banque : vous donne l'accès à la boutique ainsi que votre crédit 3614. C'est aussi l'endroit où vous pouvez changer de mot de passe.
14. Jeux : des petits jeux sur Minitel pour vous amuser. Certains sont même primés et vous permettront peut-être de gagner une console.

AU BAL MASQUE

Une BAL sur Minitel n'est pas une piste de danse. Abréviation de Boîte Aux Lettres, c'est la rubrique dialogue d'un serveur. Dialogue avec qui ? Me direz-vous. Non pas entre vous « consoleux » de tout bord, mais avec les rédacteurs du mag :
PLAYER ONE : Sam répondra à toutes vos questions d'ordre général sur *Player One*.
SAM PLAYER : BAL personnelle de Sam.
CREVETTE : c'est tous les jours que vous retrou-

JOUEZ ET GAGNEZ SUR 3615 *PLAYER ONE*

verez l'Ami des Petits.
IGGY : ce n'est que le mercredi et le samedi qu'Iggy se penche sur le Minitel.
MATT MURDOCK : le testeur des grands jeux NES répond à toutes vos questions.
WOLFEN : vous avez des plans et astuces à confier, Wolfen est à l'écoute.
WONDER FRA : arcade et trucs en vrac, Wonder est là.
BARBARA : la moins connue mais qui gagne à l'être, Barbara (prononcez Baaaaaarbrwa) est la charmante personne qui répond à toutes vos questions sur le Minitel.

UN PETIT TOUR PAR LE 3614

Pour récompenser les plus assidus d'entre vous, le serveur Player One vous offre la possibilité de gagner des points cadeaux et des crédits 3614. Les points cadeaux sont gagnés au rythme de 1 par minute de connexion. En les échangeant à la boutique (rubrique Compte en banque) vous pourrez gagner des pin's, poupées Mario et autres cadeaux. Par ailleurs, vous pouvez cumuler 15 minutes de crédits 3614 par heure de connexion 3615. L'intérêt du 3614 est qu'il est moins cher que le 3615. Pour y accéder, il faut taper AZURSOFT*PLAY, vous aurez alors accès à toutes les rubriques du 3615 sauf les jeux primés.

UN P'TIT PEU MOINS LONG

Assez rapidement, vous vous apercevrez qu'il est parfois long et fastidieux de repasser par les divers sommaires pour passer d'une rubrique à une autre. Pour y remédier, il existe les raccourcis claviers. Ces commandes permettent donc de passer directement d'une rubrique à l'autre. Attention ! Les raccourcis ne fonctionnent plus lorsque vous êtes dans une BAL ou sur un jeu.
*BAL : accès aux BAL.
*PSE : revient à la page *Player One* et sert à changer de pseudo.
*TRUC : pour les trucs en vrac.
*NEWS : News/Infos.
*CHER : Cher *Player One*.
*CONC : Concours (ne fonctionne que s'il y a des concours mag).
*SOS : SOS.
*TOP : Top 10.
*GUI : Guide des Jeux.
*DEJA : Index des Tests.
*SOMM : Sommaire Mag.
*PA : Petites Annonces.
*CRED : Compte en Banque.
*JEUX : donne le menu de tous les jeux et concours.
*QUIZ : Quizz.
*MOTF : Mot Flash.
*YAM : Yams.
*OTH : Othello.
*WUMP : Wumpus.
Pour terminer, voici des raccourcis spéciaux à la rubrique SOS. A partir de la liste des jeux, *SUITE permet de changer de console. Depuis la page d'écran des SOS d'un jeu donné, *SUITE passe directement aux SOS du jeu suivant et *RETOUR passe directement aux SOS du jeu précédent. A partir des réponses des SOS, *SUITE passe à la consultation des réponses du SOS suivant pour le même jeu et *RETOUR permet de revenir à la liste des SOS de ce jeu. Voilà, j'espère avoir été assez clair et que ce guide servira de référence à tous les « miniteleux » de France et de Navarre.

Serveur Minitel

INCROYABLE MAIS VRAI !!!

QUANTITÉS LIMITÉES - SATISFAITS OU REMBOURSÉS

R.C. 344 115 514 000 12

NOUVEAU

LES MEILLEURS JEUX VIDÉO utilisables sur consoles NINTENDO ®

1 - La sélection des cracks : 8 super jeux de « 256 k » : 750 F
2 - Record des ventes au Japon : 16 super jeux de « 128 k» : 750 F
3 - La compil exceptionnelle : 90 super jeux de « 56 k » : 1200 F

NINTENDO ® est une marque déposée

toutes taxes et transports compris

BON DE COMMANDE à retourner à KAYTEL VIDEO - 34, rue Penthièvre - 75008 PARIS - Tél. : 16 (1) 42.89.58.26

Veuillez me faire parvenir : ☐ 1 cassette de 8 jeux vidéo au prix promotionnel de 750 F
☐ 1 cassette de 16 jeux vidéo au prix promotionnel de 750 F
☐ Les deux cassettes, la 8 et la 16, pour 1 350 F
☐ 1 cassette de 90 jeux vidéo au prix promotionnel de 1 200 F

Vous trouverez ci-joint mon règlement. Si je ne suis pas satisfait, je vous enverrai cet article dans son emballage d'origine, dans les dix jours, et je serai remboursé aussitôt

SIGNATURE
Pour les moins de 18 ans, signature du représentant légal

Nom : ..... Prénoms : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Localité : .....
Age : ..... Téléphone : .....

STORY OF STORY

A *Player One*, tout le monde aime les dessins animés. La preuve, c'est qu'au moment où je tape ces lignes, le mythique Wonder se rue sur mon épaule pour en savoir plus ! Vous l'avez compris, fidèles lecteurs, cet article parlera de DA. En piste, Warriors !

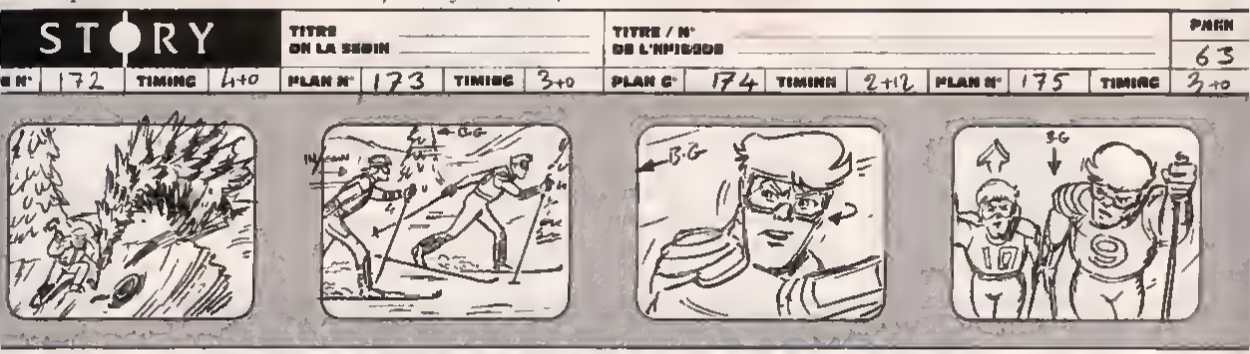
Au cours d'une de nos grandes séances de reflexion, il a été décidé de faire découvrir à nos fidèles « Playerkids » les dessous des DA. Vous aurez donc la joie, on l'espère, de retrouver dans ces pages quelques-uns des lieux légendaires ou anonymes où les mages du celluloïd élaborent en grand secret les futurs chocs-DA des petits et grands écrans. C'est aujourd'hui au pied de la Butte Montmartre que l'envoyé spécial de *Player One* s'est dirigé pour visiter STORY !

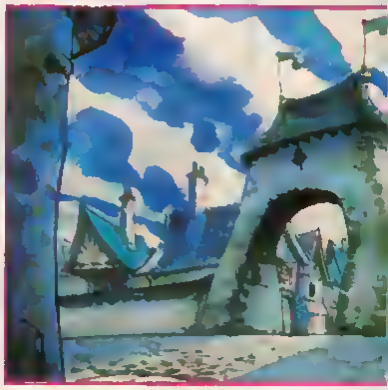
STORY OF STORY

STORY est né de la rencontre de trois pros, j'ai nommé Bernard Deyries, Christian Choquet et Pascal Morelli. Le premier a travaillé avec Jean Chalopin, le père de « L'Inspecteur Gadget » sur la célébrissime série. Il a aussi planché sur (entre autres) « Ulysse 31 », « Les Minipouss » et « Jayce ». Le second, qui avait dessiné la couverture de notre sixième numéro, a aussi travaillé avec Jean Chalopin et bossé sur « Dennis La Malice », « Ghostbusters » et la conception d'un parc d'attractions, à Tokyo. Enfin, Pascal Morelli, le benjamin du trio (il a 29 ans) a collaboré à « Alf », « La Famille Sylvania », en plus de préparer de nombreuses pub et de travailler, comme B. Deyries, sur le parc d'attractions parisien « Planète Magique ». Il dessine aussi pour le prochain film de Philip Kaufman « L'Etoffe Des Héros ». Les trois hommes décidèrent de fonder Story, un studio capable de concevoir et de réaliser des DA de A à Z. Ils s'adressèrent à Guy Delcourt, éditeur de BD et... ainsi naquit Story !

STORYBOARDS

Une vingtaine de personnes travaillent dans les locaux modernes, fonctionnels et agréables de Story. Reçu avec la courtoisie qui sied à son rang, le « Playerwriter » n'en croit pas ses yeux (l'ingénu !) car, à tous les murs (ou presque) on a accroché des dessins, repros ou originaux exécutés par les artistes du studio. Du beau travail ! Cela va du dessin préparatoire à la planche entière de storyboard. Il convient d'expliquer aux ermites (quelques-uns de nos lecteurs vivent dans des grottes chichement alimentées en électricité, à peine de quoi jouer !) la fonction du storyboard dans ses grandes lignes. Disons (voir illustrations) que le storyboard ressemble à une planche de BD. Certains sont de véritables merveilles, d'autres sont hyperprimaires mais tous servent à visualiser le découpage d'un DA (ou d'un film) plan par plan. Le metteur en scène dispose ainsi d'une trame (susceptible, on s'en doute, d'être modifiée) qui lui permettra de préparer, au mieux, le tournage du film. Mais l'activité de Story ne se limite pas à la préparation de storyboards, car, comme le souhaitaient ses fondateurs, le studio est capable de développer entièrement un DA. Les projets sur lesquels





NEWS ■■ C'est donc le mois prochain que sortira « **Terminator 2** ». On en frétille d'avance. Plus que quelques s
■■ John Carpenter, le metteur en scène d'**Invasion Los Angeles** tourne un film d'homme invisible en ce moment.
■■ Encore **Stephen King** au cinéma avec l'adaptation d'une nouvelle assez ancienne « The Lawnmower Man » tra
■■ **Peter Jackson**, le réalisateur des « Feebles » (mordez vous las..... si vous les avez ratés) commence ce mo

travaille l'équipe sont donc variés...

STORIES

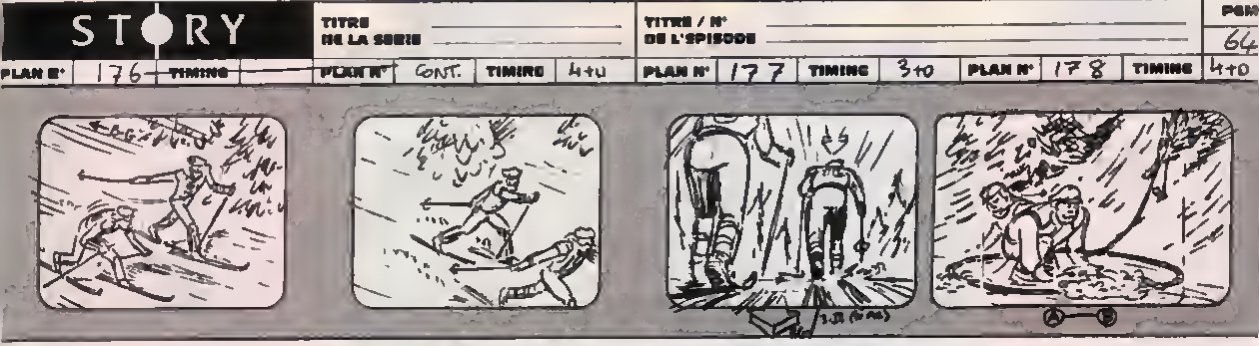
Les artistes de Story travaillent ainsi sur plusieurs DA que le public découvrira bientôt ou... jamais ! Parmi les certitudes, A2 diffusera à partir de septembre « la Compète » programmé dans le cadre de l'effervescence des JO d'Albertville. Story a fourni, entre autres, les dessins préparatoires (certains ont été effectués par Olivier Vatine, le grand portraitiste de Sam Player et l'illustrateur de

la série-BD « Aquablue ») et le storyboard. L'histoire se déroule au XXIe siècle, dans le cadre d'une « compète » de ski. L'intérêt principal réside dans l'intégration d'images classiques au milieu d'images de synthèse (paysages ou appareils) conçues par la société Pixiebox. C'est impressionnant et augure de bonnes choses pour le futur de la TV et du cinoche! RDV sur A2. Story a assuré l'intégralité du développement du projet « Cupido » (à ce qu'on a compris, il s'agirait d'un DA centré sur un petit Cupidon, vous savez ces gras bébés envoyés pour flécher les amoureux). Le studio travaille aussi, ce qui nous a paru assez délirant, sur les storyboards de « Hammerman » qui n'est rien de moins que les aventures du chanteur MC Hammer. Que les fans ne se réjouissent pas trop car, pour l'instant, on ne parle pas de diffusion en France. Aux *States*, ce sera la méga-chaîne ABC qui diffusera les exploits de l'homme qui « Prie pour y arriver aujourd'huiiii ! » Parmi les autres DA en route, « Les Jumeaux Du Bout Du Monde » sera une série d'aventures programmée par TF1. Mais ce qui fit hurler de joie le Playerwriter c'est « Stevie And Zoya ». un DA hyperdélirant créé par un Américain nommé Joe Horn que MTV USA a programmé. Chez Story on aimerait développer cette série, car il s'agit d'un des trucs les plus hilarants que l'on ait vu depuis longtemps. C'est hypercheap, ultra-court, complètement absurde et totalement enthousiasmant. Une gonzesse, par exemple, est défenestrée, la pauvrette se crashe sur le bitume... A ce moment, une voix « off » retentit. C'est le réalisateur qui lui demande de recommencer ! Et elle de se redéfenestrer avec entrain !

END OF THE STORY

Reprenant ses esprits, le Playerwriter retourne admirer les storyboards effectués pour le prochain Philip Kaufman. Nom de nom, il faudra bien qu'on les publie un jour. Quittons tous ces artistes anonymes qui travaillent sans relâche à la création de nouveaux DA. A *Player one*, on les loue souvent. Bon, Wonder, tu peux arrêter de me mordre l'épaule ■

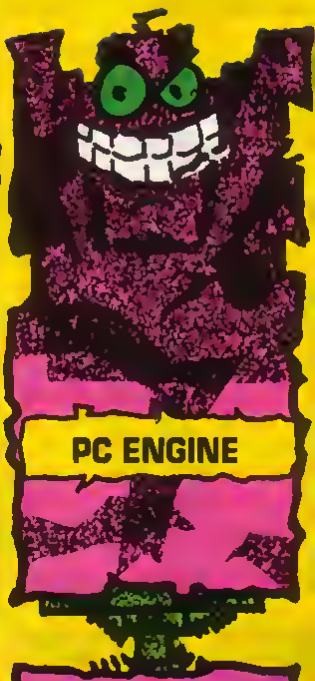
INOSHIRO ATHABASCA



Retrouvez les reportages de *PLAYER ONE* sur Minitel ! En tapant 36.15 *PLAYERONE* vous aurez la chance incroyable de découvrir des tas d'infos sur le ciné, la BD, la télé, etc, etc !
En plus, vous pourrez gagner des places de ciné et des albums de BD ! *PLAYER ONE* et les éditeurs vous offrent en ce moment des albums **TORTUES NINJA** (Glénat/USA), **ROUGE DE CHINE** (Delcourt) et **PREDATOR** (Zenda). 36.15 *PLAYERONE* : le juste repos des héros de la console !

semaines avant la grand carnage. Vas-y **Arnold** !
Ça s'appelle « The Memoirs Of An Invisible Man ». Yahoo !
nsposée en BD par Marvel. Il y aura des images de synthèse.
is-ci le tournage de « Braindead ».

TOP 10



NES

1. BATMAN
2. DOUBLE DRAGON II
3. SUPER MARIO BROS II
4. HERO TURTLES
5. AIRWOLF
6. THE ADVENTURE OF LINK
7. BAYOU BILLY
8. GREMLINS II
9. DUCK TALES
10. SUPER MARIO BROS

Le Top 10 Nes est établi en fonction des votes recueillis sur le 36 15 Nintendo

MASTER SYSTEM

1. MICKEY MOUSE
2. PACMANIA
3. SHINOBI
4. INDIANA JONES
5. GOLDEN AXE WARRIOR
6. DOUBLE DRAGON
7. GHOULS'N GHOSTS
8. STRIDER
9. SUPER MONACO GP
10. SUMMER GAMES

Le Top 10 Master System est établi avec la collaboration de Sega France

MEGADRIVE

1. SONIC
2. MICKEY MOUSE
3. SHINOBI
4. SUPER MONACO GP
5. SPIDERMAN
6. DICK TRACY
7. AFTER BURNER II
8. SHADOW DANCER
9. STRIDER
10. MOONWALKER

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Sega France

PC ENGINE

1. PC KID II
2. RACING SPIRIT
3. SAWELA
4. F1 CIRCUS 91
5. FINAL SOLDIER
6. POWER ELEVEN
7. SPRIGGAN (CD)
8. FINAL LAP TWIN
9. SCI
10. POPULOUS

Le Top 10 PC Engine est établi avec la collaboration de Sodipeng

SUIVEZ-MOI DANS LES GRANDES QUÊTES DE NINTENDO !
Faxanadu
Legend of Zelda
Link (Zelda 2)
Iron sword
Simon's quest
Wizards & Warriors
Les Grandes Quêtes sont sur
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™
Console et accessoires pour 80 jeux passionnants
Club Nintendo
SOS : (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO

PC Engine
CORE GRAFX
PUISSANCE 5

CORE
GRAFX
PUISSANCE 5

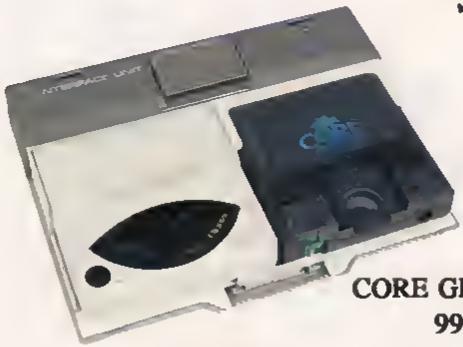
1290 Frs*

1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS

PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:
100% COMPATIBLES AVEC LES
JEUX DE LA CORE GRAFX

PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs*

SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs*



CD ROM + CORE PUISSANCE 5
3990 Frs*

CD ROM
2990 Frs*

CORE GRAFX + 1 JEU
999 Frs*

*Prix publics generalement constatés

SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

☎ HOT LINE
(16)99.08.95.72
Pour connaitre toute